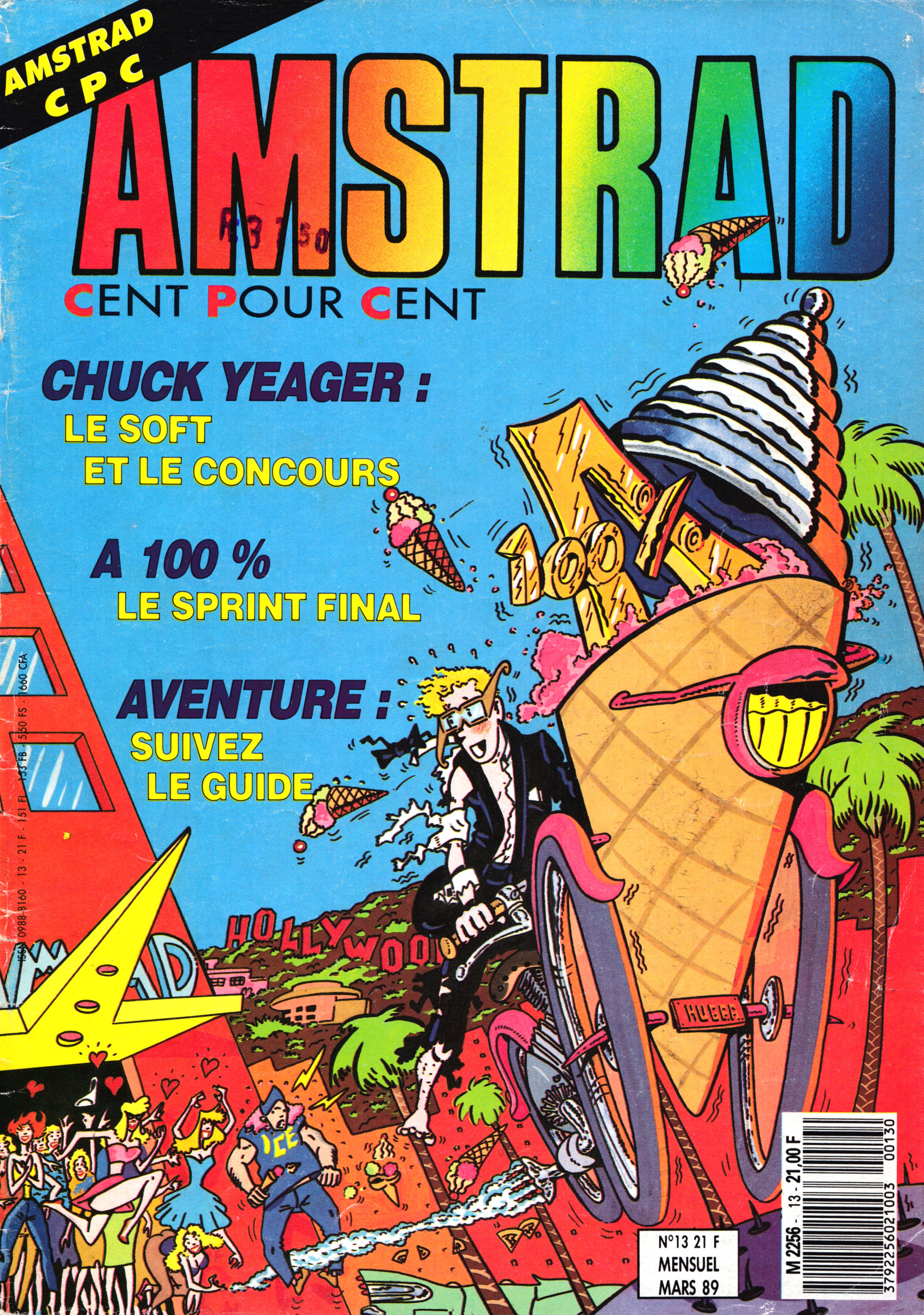

AMSTRAD CPC
AMSTRAD
CENT POUR CENT
CHUCK YEAGER :
LE SOFT
ET LE CONCOURS
A 100 %
LE SPRINT FINAL
AVENTURE :
SUIVEZ
LE GUIDE
HOLLYWOO
ICE
ISSN 0988-8160 - 13 - 21 F - 151 Fl - 133 FB - 5,50 FS - 1660 CFA
N°13 21 F
MENSUEL
MARS 89
M 2256 - 13 - 21,00 F
3792256021003 00130

N DES BRANCHES!

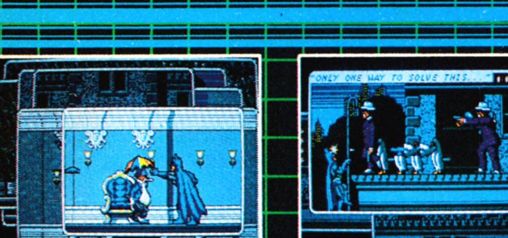
Le Monde

"PINGOUIN" ET LE "JOKER" SOUS LE VERROUS.

Le célèbre super héro des illustrés D.C., Batman, arrive sur l'écran de votre micro-ordinateur dans une aventure démente sortie des arcades!!!... Vous attaquez les forces maléfiques de Gotham City. Commencez dans la cachette de Batman et continuez dans un monde d'amusement passionnant alors que vous affrontez l'individu le plus retors de tous ... le Pingouin! Cependant économisez vos forces pour des batailles futures avec l'ignoble Joker, sinon vous raterez le summum de l'aventure! Les graphiques de style dessin animé ainsi que l'animation sont d'un réalisme étonnant, combiné avec un système de jeu innovateur pour de longues heures de détente.



WEC LE MANS est la course d'endurance par excellence: Aucune autre course ne peut lui être comparée, aucune autre ne sollicite autant physiquement et mentalement un pilote. Le coureur doit puiser au fond de lui même les ressources indispensables au gain de cette course, et piloter sa voiture bien au dela des limites imaginables. Il doit utiliser chacun de ses six sens pour ne faire qu'un avec sa machine absolument insensible aux défaillances humaines.

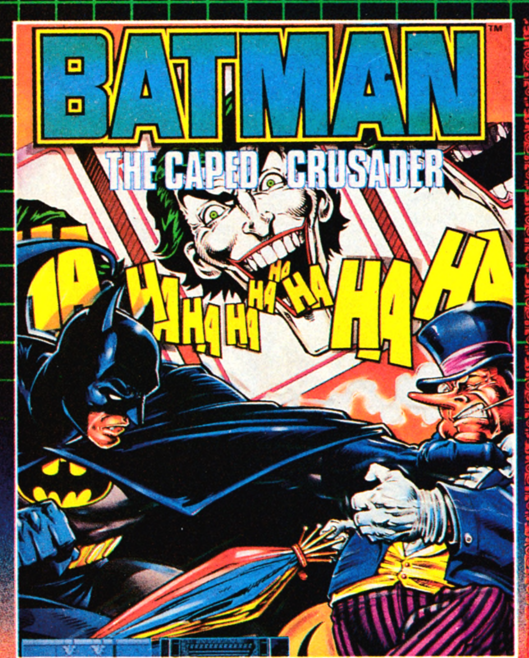


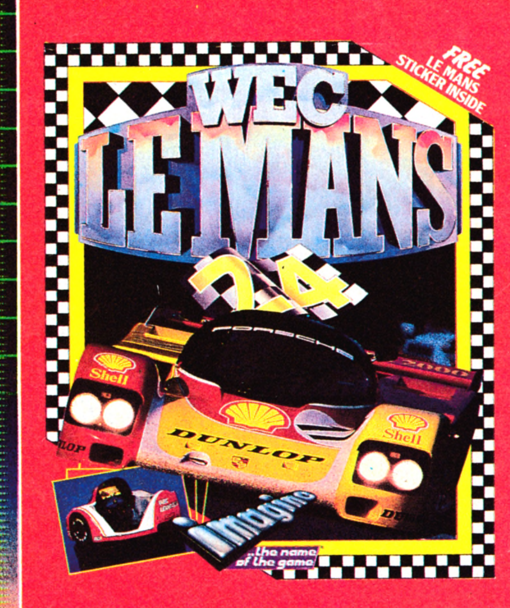


DARK AVENGER

CAUTION LAZER BEAM

FEEL THE POWER





WEC LE MANS 24

GO!





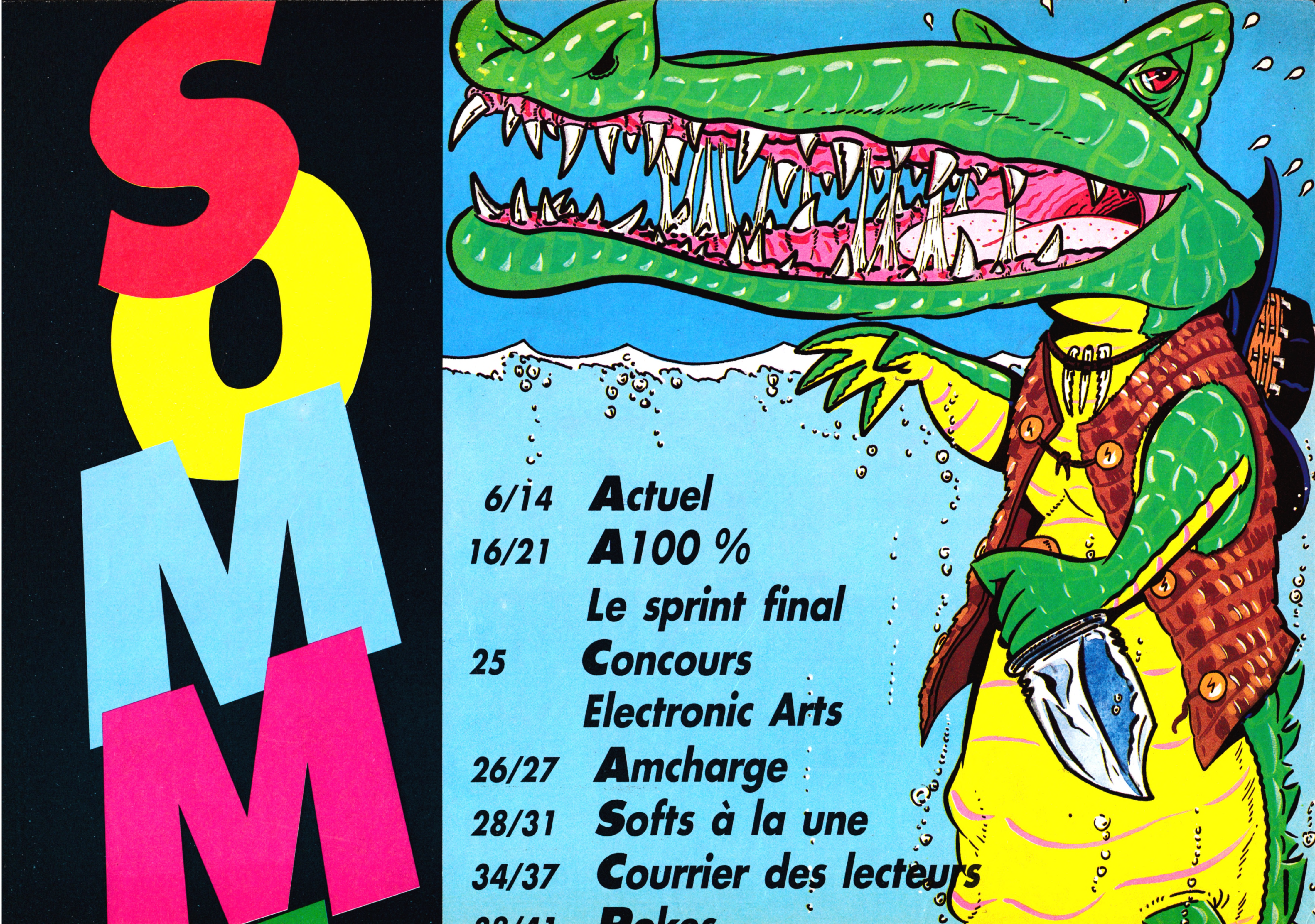
Poster Included







ZAC DE MOUSQUETTE, 06740 CHATEAUNEUF DE GRASSE.


SOMM



L'invité du mois Philippe HUGER retrouvez-le en Actuel BD pages 94-95.

AMSTRAD CENT POUR CENT est une publication de
MEDIA SYSTEME EDITION
53, Av. Lénine 94250 GENTILLY Tél. 49.85.05.05
Directeur de la publication : Alain KAHN
Directeur de la rédaction : Philippe MARTIN

Rédacteur en chef adjoint : Pierre VALLS
Chef de fabrication : Sabine CHAVANNE
Secrétaires de rédaction : Agnès VIDAL-NAQUET, Hélène SAINT-MARC
Assistante : Katia de CRIGNIS
Rédaction : Denis JARRIL, Robert BARBE **Ont participé à ce numéro** : Patrick GIORDANO, Philippe HELLOUIN de MENIBUS, François SORNAY, SEPTH, Pierre OUIN, COUCHO.
Couverture : **Philippe HUGER**
Permanence téléphonique tous les mercredis de 10 h à 18 h
Concept visuel : Didier LEVALLOIS - **Administration** : Sylvie BRUTINAUD, Nadia DJERBI - **Photocomposition** : KASS Tél. 42.94.05.15 - **Maquette** : Nathalie LEGAY, Yvain BLACHÈRE - **Photogravure** : P.C.S. **Impression** : I.E.I. Lisses
Média Système Edition est une société totalement indépendante d'Amstrad International. (Tout droit de reproduction réservé pour tous pays).
SA au capital de 250.000 F. RCS Créteil B 341 547 024. Commission paritaire n° en cours. Distribution N.M.P.P. Dépôt légal Janvier 1989. Tous les documents qui nous sont envoyés sont publiés sous la responsabilité de leur auteur et restent propriété du magazine.

PUBLICITE : Tél. 45.34.32.44
Directeur de la publicité : Philippe MARTIN
Chefs de publicité : Nicole VIERS, Laurent ZELLER
Assistante : Sylvie FAVIA

Service abonnements : Sylvie FAVIA - Tél. 45.34.32.44 - France et communauté postale: 1 an/11 numéros: 231 FF.
Par avion: Europe: 310 FF - Dpts outre-mer, Andorre, Monaco: 360 FF. Territoires outre-mer: 420 FF. Afrique: 380 FF.

BARBARIAN II

Alors qu'un certain magazine de micro a publié dans ses colonnes la critique de Barbarian II sur CPC, bien qu'il ne disposait que de la version sur Commodore 64, à *Cent Pour Cent*, on préfère vous informer honnêtement. Barbarian II de Palace Software ne sortira au mieux qu'à la mi-mars. De la version CPC, nous n'avons vu qu'une démo qui laissait présager le meilleur.





Mais les programmeurs de Palace Software n'en étaient pas vraiment contents et ont repris leur travail sous l'épée menaçante de leur big boss, Peter Stone. Pour la première fois de son histoire, *Cent Pour Cent* vous donne son avis sur un jeu avant d'avoir vu la version finale : Barbarian II sera encore meilleur que Barbarian... Et hop ! en prime, deux petites photos de la nouvelle version !

HUMAN KILLING MACHINE

Nous vous l'annoncions dans le précédent numéro d'*Amstrad Cent Pour Cent*. Ce mois-ci, on s'est amusé avec une préview qui donne une très bonne idée de ce soft d'US Gold. Si tout va bien, on pourra tester définitivement ce petit frère de Street Fighter le mois prochain, et cela ne m'étonnerait pas qu'il récolte une bonne note. La machine humaine à tuer (alias Kwon) se bat contre une série d'adversaires dans différents points chauds du globe. Notre préview ne comportait de décors que sur certaines parties du jeu, mais le peu entrevu laisse augurer le meilleur. Notamment le combat sur la Place Rouge, au cœur de Moscou, qui nous oppose à un soldat de l'armée rouge spécialiste des arts martiaux. Le décor de la ruelle allemande vaut, lui aussi, le déplacement, rappelant les meilleurs moments de Target ou de Double Dragon. L'impression est renforcée par la nature de l'ennemi, Maria, une amazone aux coups de pied particulièrement meurtriers (c'est ensuite au tour de Hans, son frangin campagnard, de venir la venger). Le dernier décor qu'il nous a été donné de voir est celui de Beyrouth en flammes, où nous sommes confrontés à un Libanais aguerri. Les programmeurs ont l'air d'avoir recherché l'originalité, puisque Kwon se rend ensuite en Espagne lutter dans l'arène contre Ramon le toréador et un taureau. Viennent ensuite un chien enragé, un garçon de café lanceur de bouteilles et un immense punk clouté... dans des décors que nous découvrirons très prochainement.



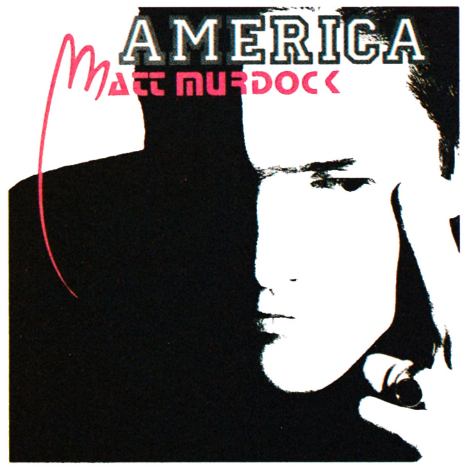
LES RIPOUX

Après le film de Claude Zidi, interprété par Noiret et Lhermitte, après le jeu sur micro de Cobra soft, voici Les Ripoux, le jeu de plateau, édité par Schmidt France, mis au point par l'équipe de Cobra Soft qui est dirigée de main de maître par Bertrand Brocard. Quand on lui demande un commentaire sur son jeu, Bertrand Brocard répond d'un air débonnaire : "C'est assez fidèle au jeu sur micro. On a un peu modifié le déroulement de l'action afin d'utiliser au mieux le plateau du jeu... En tout cas, on s'est bien marré, quand on a fait les tests, ça fonctionne bien, surtout à trois ou quatre joueurs. Moi, ce qui me plaît le plus, c'est quand on peut aller attaquer la banque où un des joueurs a planqué son fric. Ca m'amuse de le voir cavaler pour essayer de sauver le pognon qu'il a gagné en arnaquant les autres..." Après l'avis du créateur, voyons de plus près le principe du jeu. Chaque joueur interprète le rôle d'un ripoux et doit, pour remporter la partie, réunir la somme de 100 000 francs. Le plateau représente le quartier de Pigalle à Paris. La partie est rythmée par les ordres de mission que donne le commissaire. Les ripoux peuvent remplir ces missions qui leur rapporteront des points de flic (que l'on convertit en argent liquide lors du décompte final), ou bien ils se comportent en véritables ripoux et détournent la mission en raquettant les personnages qu'ils sont censés arrêter... Mais attention, si ces actes ripoux sont plus rentables, ils sont aussi plus dangereux. A vous d'évaluer les risques. De temps à autre, des événements exceptionnels viennent troubler le déroulement d'une mission, comme l'attaque d'une banque, une partie de poker impromptue, une course de chevaux, etc. Tout au long du jeu, vous devrez choisir entre être un ripoux ou un bon flic. Terrible dilemme brocardien s'il en est. La solution réside peut-être dans l'alternance des deux... Malgré des règles un peu longues à apprendre, Les Ripoux est un excellent jeu de plateau qui animera de joyeux jurons vos longues journées pluvieuses d'hiver. Et puis, c'est tellement drôle de se prendre pour Lhermitte ou Noiret, juste le temps d'une partie... A *Cent Pour Cent*, on aime Les Ripoux.



AMERICA DE MATT MURDOCK

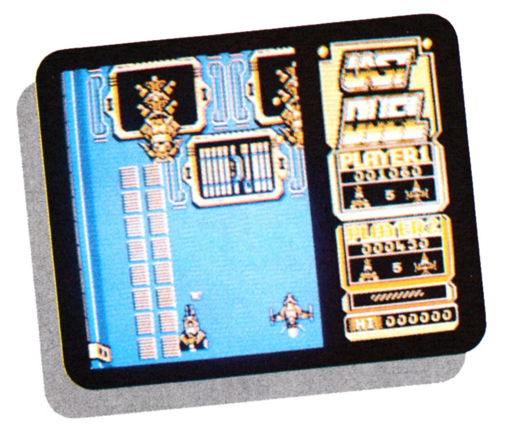
Quoi ? La chronique d'un 45 tours dans les Actus de *Cent Pour Cent*, mais qu'est-ce-que-c'est-que-ça ? Hein ? Pourquoi c'est'y pas qu'ils l'ont mis dans les Actus musique, même que y'a deux pages pour ça chaque mois ? Humm ? J'vous le demande.



La réponse est simple. Ce 45 tours n'est pas comme les autres, parce qu'il est l'œuvre de Matt Murdock, alias Patrick Giordano, dit "tché fou twa ou qwa ?" Celui-là même qui a fait la chronique de Dynamic Duo et qui a descendu en flamme Chicago's 30 dans ce numéro. Bref, Patrick ne pouvait pas chroniquer son propre disque. Alors, humm, ce 45 tours qu'est-ce qu'il vaut ? "Superbe." "J'suis vert." "Whaow, le son des guitares !" "Aïe ma mère ! les cœurs qu'est-ce qu'ils sont biens." "C'est la classe, la grande classe." "Dis, Patrick, tu me le dédicaces, hein ? Allez, dédicace-le moi." Voilà les réactions de la rédaction. Le disque passe déjà sur NRJ et quelques autres radios, alors qu'il vient à peine de sortir, et le clip est en préparation. C'est de la House Music gonflée à bloc par de grosses guitares et une mélodie d'enfer. C'est sauvage et beau. C'est en vente partout. Achetez-le si vous ne voulez pas mourir idiot.
AMERICA de MATT MURDOCK, chez Phonogramme.

LAST DUEL

La mode actuelle - et ce n'est pas nous qui nous en plaindrons -semble privilégier les softs d'arcade pouvant se jouer à deux. C'est bon, convivial, et ça permet de rompre avec la douce solitude du microman de fond. Bien sûr, la chose est parfois prétexte à engueulades, haines farouches, ou cassures de vieilles amitiés. Last Duel se joue donc en duo, non pas l'un contre l'autre (dommage, hé, hé...),



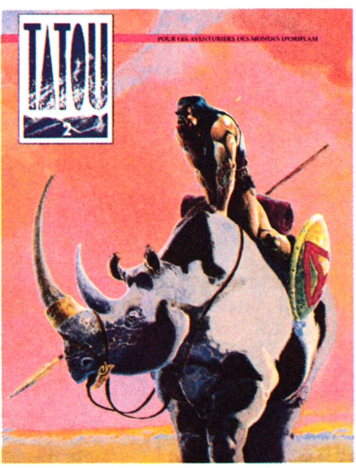
mais l'un avec l'autre, contre une multitude de robots destructeurs et de machines de guerre, dignes des meilleurs épisodes de Transformer. Les combats se passent sur une route bleue bordée par un désert de sable et de cratères. Chaque joueur possède un engin différent. Le premier a une voiture, une sorte de version future de Formule 1. Le second conduit un mini-vaisseau spatial monoplace, ce qui lui permet de survoler son camarade combattant. A partir de là, on dégomme, en essayant de détruire le plus possible tout en sauvant sa peau. Et c'est si bon, comme me glisse Miss X par-dessus l'épaule. En fin de course surgissent d'horribles vers mutants, se trémoussant comme des danseuses du Crazy Horse (le style Lova Moor). Finalement, un jeu assez classique. Pour l'instant, nous avons testé la chose en préview, je m'en tiens donc aux faits, purement et simplement, sans porter de jugements hâtifs. La suite le mois prochain.

CRAZY CARS II ENCORE TOUJOURS ENFIN

A l'occasion de la sortie de Crazy Cars II sur CPC, Titus et Virgin Megastore organisent un grand concours ouvert à tous et doté de nombreux lots (Walkman, softs et disques). Pour gagner, il vous suffira de faire le meilleur score sur Crazy Cars II en trois minutes. Avis aux amateurs, les journalistes de *Cent Pour Cent* seront présents et participeront eux aussi au concours.
Concours Titus et Virgin Megastore, 52-60, avenue des Champs-Elysées, du 6 au 10 mars de 12h à 19h30.
Par ailleurs, Titus recherche des programmeurs expérimentés en assembleur ou/et en "C". Si vous êtes dynamique et si vous vous sentez capable de suivre la voix du programmeur de Titan, n'hésitez plus : écrivez à Titus Recrutement, 28 *ter*, avenue de Versailles, 93220 Gagny.

LE TATOU MASCOTTE D'ORIFLAM

Nous tenions à vous présenter et surtout à saluer le numéro 2 d'une revue bimestrielle, *Tatou*. C'est la société Oriflam qui édite ce magazine. Et pour cause, elle est uniquement consacrée aux jeux de rôle de cette société. Comme on dit chez moi, on n'est jamais mieux servi que par soi-même, et je dois dire que servis, ils le sont. Côté présentation, c'est du travail de pro, pas le genre fanzine imprimé sur du PQ. La couverture, belle comme un camion, est glacée et en couleur, l'intérieur, par contre, est en noir et blanc. Mais on retrouve les illustrations, dans le genre de celles que l'on rencontre dans les manuels de jeux de rôle. Pour qui est-il fait et où peut-on le trouver ? Ce sont les questions



que devrait se poser un vrai journaliste, mais ça m'est égal, je ne suis pas un vrai journaliste. Pour ce qui est de ces questions, je peux facilement y répondre, car moi je l'ai lu le n° 2 de *Tatou* et pas vous. Il est fait pour les joueurs des jeux Oriflam : on trouve donc, dans ce numéro, des renseignements sur Runquest, Stormbringer et Hawkmoon, plus une petite rubrique sur les bouquins, très sympa. Ces aides sont soit des scénarii, soit des descriptions de lieux ou de simples suggestions d'histoires pour les Maîtres du jeu en panne sèche. On peut se le procurer dans tous les points de vente spécialisés, pour la somme de 30F, et il est également possible de s'y abonner. Un point de vente spécialisé, est un point de vente où l'on peut trouver *Tatou*, enfin, un magasin spécialisé dans les jeux de rôle, quoi ! En tout cas, une affaire à suivre si les orcs ne le mange pas.
ORIFLAM, 132, rue de Marly 57158 Montigny-les-Metz.



DOC SAVEDGE A LA DÉCOUVERTE DU DIAMANT TRÉS MERVEILLEUX

RÉSUMÉ: DEPUIS PLUSIEURS JOURS DOC SAVEDGE ERRE DANS LE LABYRINTHE MAUDIT, A LA RECHERCHE DU DIAMANT TRÉS MERVEILLEUX.

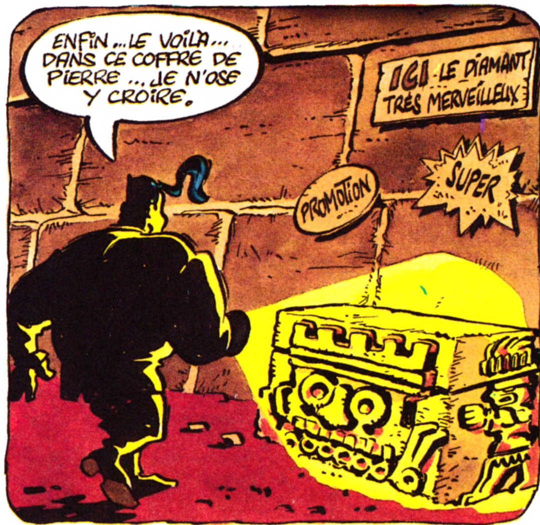




















LE COMPLEMENT D'OBJET DIRECT

Le lecteur de disquettes DDI-1 avec interface est le complément indispensable de votre 464

1790 F TTC*

AVEC 10 JEUX DU HIT PARADE SUR UNE DISQUETTE 3"

TOP 10 Collection

saboteur
sigma 7
airwolf
combat lynx
thanatos
saboteur II
critical mass
deepstrike
turbo esprit
bombjack II



* Prix indicatif

CPC 13

En vente chez tous les revendeurs Amstrad.
Pour recevoir une documentation sur le lecteur de disquettes DD I 1 et l'interface.
Renvoyez ce coupon à: Amstrad France
B.P. 73 - 92310 Sèvres.
Ligne consommateurs: 46.26.08.83.
Tapez 3615 code Amstrad

Nom ____________________

Prénom ____________________

Téléphone ____________________

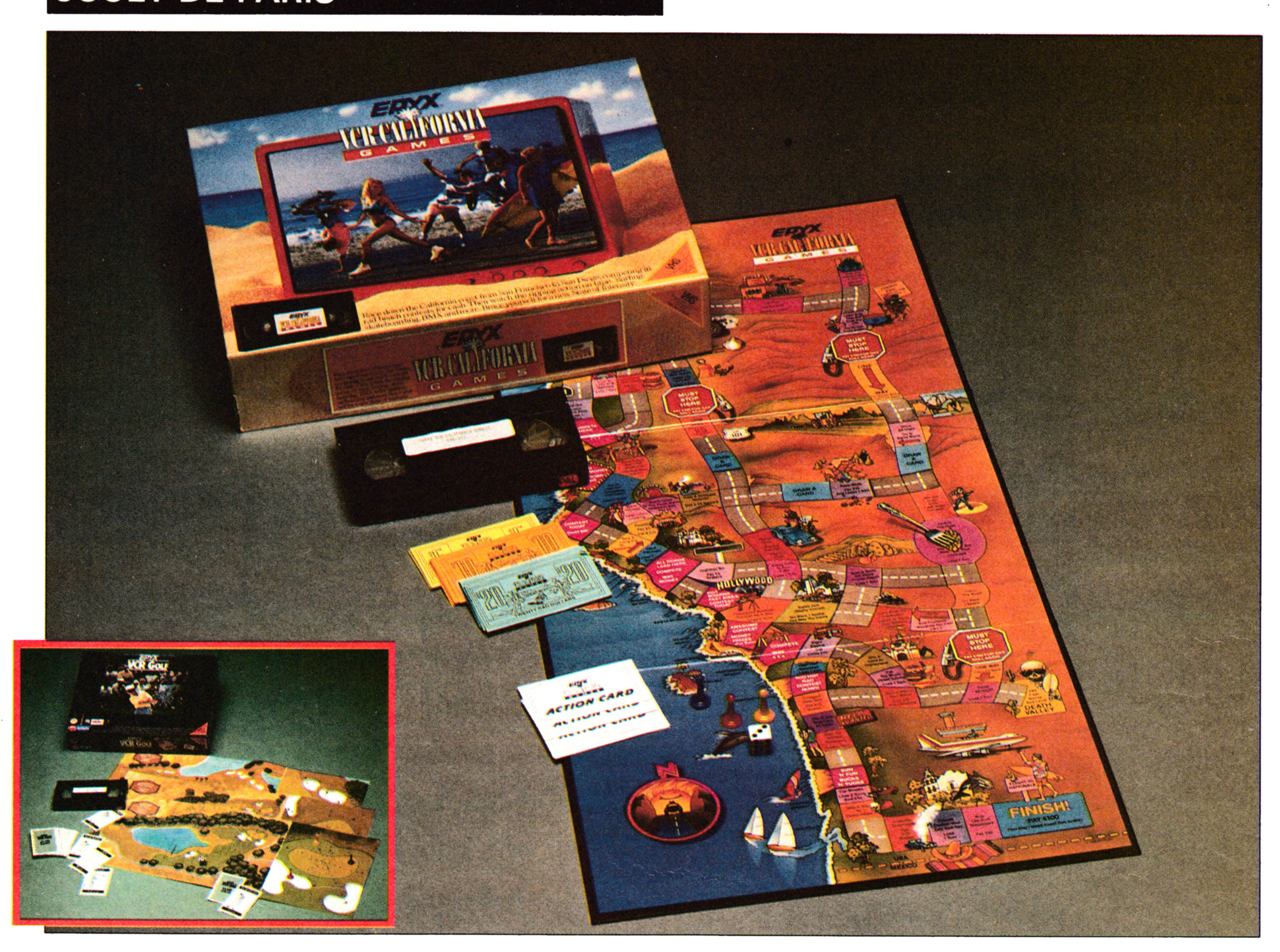
Adresse ____________________

Code Postal ____________________

Ville ____________________



LE 28e SALON INTERNATIONAL DU JOUET DE PARIS



Quel plaisir de se promener dans un Salon qui vous ramène à l'époque de Noël. Celui-là se tenait du 1er au 7 février au Parc des Expositions de Paris-Nord Villepinte. Mais, malheureusement pour vous, il était réservé aux professionnels, et l'informatique y brillait par son absence. On trouvait tout de même des choses à voir pour les joueurs que nous sommes.
Bien sûr, il y avait les éternelles peluches, les jeux éducatifs, les circuits automobiles, les modèles réduits et tout ce qui fait le charme de ce genre de rencontre. Les jeux de rôle aussi faisaient fureur. Nous avons surtout remarqué les sociétés Transecom, distributeur du célèbre AD&D, et Oriflam (Runquest, Stormbringer) avec un nouveau jeu, à mi-chemin entre le jeu de plateau et le jeu de rôle, La Fureur de Dracula. Oriflam présentait également une revue consacrée exclusivement à ses jeux : *Tatou*.

PLATEAU ET VIDEO

Tatou permet d'ailleurs de faire un enchaînement sur les jeux vidéo d'Infogrames, les VCR Games, puisque le tatou est le sigle de cette société. Commençons déjà par le Vidéo Golf. Il s'agit d'un jeu de plateau associé à une cassette vidéo. Cela nécessite donc de posséder un magnétoscope ayant un arrêt sur image et une télécommande, préférable si l'on ne veut pas passer son temps à faire des allers retours entre le jeu et le magnétoscope. Le jeu de plateau est, lui, constitué de pions, de dés, de cartes et d'une banque de dollars, ainsi que de neuf plateaux recto verso, soit dix-huit trous. A chaque tour le joueur choisit sa stratégie en fonction du coup à effectuer. On peut lancer les dés ou choisir une carte "club", ou encore visualiser une action sur la cassette. Le jeu répond aux règles du golf. Cette cassette comprend les coups de vingt-cinq professionnels.

JEUX CALIFORNIENS

Le second jeu disponible dans cette catégorie reprend le nom d'un des succès d'Epyx, California Games. Le but est de parcourir la Californie à bord de sa corvette, mais compte tenu de la consommation importante de ce genre de véhicule, il faut pouvoir l'abreuver. Pour cela, vous participez à tous les concours de sport qui se présentent, planche à voile, skateboard, patins à roulettes, vélo acrobatique et surf. En tout, deux cents séquences sont disponibles sur la cassette. Ces deux jeux devraient coûter aux alentours de 350 F, mais le jeu en vaut-il la cassette ou plus exactement ne risque-t-on pas de se lasser de revoir toujours les mêmes images ? Les éditeurs ne le pensent pas. Avant de revoir deux fois la même séance, il faut, d'après eux, jouer au minimum quinze fois. Le peuple ludique jugera !

La télé sur votre AMSTRAD 6128 c'est plus malin !

1290 F TTC*

plaisir compris



Station 6128 Amstrad :

Vous possédez déjà un Amstrad 6128 (ou 464**) couleur ? Alors lisez bien ceci : pour 1 290 Francs seulement, Amstrad vous propose :

- Un adaptateur qui permet de regarder la télévision sur votre micro,
- Un tuner radio AM-FM avec fonction radio-réveil,
- 15 jeux (cassettes ou disquettes)
- Une manette de jeux,
- Pour faciliter l'utilisation à tout moment et sans semer le désordre dans votre chambre un superbe bureau.

* *Prix public généralement constaté comprenant la station sans l'ordinateur.*

** *Si votre moniteur est un CTM 644 équipé de la prise 12 V.DC.*

Micro-maniaques, tous à vos postes !



La Qualité. L'innovation en plus

Je désire recevoir une documentation sur la Station AMSTRAD — CPC13

Nom ____________________

Adresse ____________________

____________________ Tél. __________

Code Postal |_|_|_|_|_| Ville __________

Renvoyez ce coupon à : Amstrad France
B.P. 73 - 92310 Sèvres
Ligne consommateurs :
46.26.08.83
Tapez 3615
Code AMSTRAD

MENDES FRANCE, M.C.

DD1 : LE DISK DRIVE DINGUE



VOUS, les utilisateurs de 464 ! Oui, VOUS qui perdez des heures entières à attendre que la douce cassette située dans son non moins fiable lecteur ait fini de charmer par son chant stridant la paisible mémoire bercée par le Z80 alors encore en émoi. VOUS qui ne savez pas ce que VOUS perdez, mais qui VOUS doutez de ce que VOUS pourriez gagner, cet article VOUS concerne.
Bien des gens roulent en 4L toute leur vie sans même se douter du confort et du plaisir apporté par le pilotage, aussi affolant que passionnant, d'une Lamborghini Countach quadri-turbo à embrayage multidisque renforcé. Nombreux sont ceux qui, habitués à la SNCF hautement syndicaliste, n'ont jamais connu l'extase enivrante déclenchée par le décollage d'un avion gorgé de puissance élévatrice ô combien surnaturelle et impressionnante. Tout aussi nombreux sont ceux qui, ne connaissant pas les joies du renommé Solex, s'évertuent à pédaler mollement sur leur bicyclette ancestrale, dont la selle, érodée par les temps, endolorit lentement mais sûrement une des parties charnues de leur être dont nous ne pouvons citer ici le nom mais dont il est possible de dire qu'elle se situe approximativement entre le pet et l'air. Toutes ces personnes rêvent et savent que, quelque part dans la galaxie, un objet non contondant pourrait leur permettre de ne plus se soumettre à toutes ces petites contraintes de la vie de tous les jours, qui nous font sombrer irrémédiablement dans les bas fonds de la mélancolie, engendrée par la société moderne.

LECTEURS, LECTRICES

En ce qui concerne le DD1, il est au 464 ce que la mayonnaise est à l'oeuf dur, le chien à l'aveugle, la fraise au coka, la scie à métaux, le Schwartzanegger, la réalité, la femme au foyer, bref et en deux mots : lorsqu'on l'a eu une fois dans le connecteur, il devient difficile, voire même insoutenable, de s'en passer. Plus besoin de passer du temps à rembobiner, à chercher, à écouter, à regarder, à attendre, à tes souhaits Tout est dix fois plus précis, cent fois plus rapide, mille fois plus pratique avec un lecteur de disquettes qu'avec un magnétophone à cassettes. La gestion de fichier se fait facilement et dans des temps incomparables. Plus besoin de mettre des étiquettes partout dans le style à en transformer sa logithèque en cravate à poids. Un simple catalogue, et tout est clair.

POUR ET CONTRE PETRIS

Des avantages, le DD1 n'a que cela. Il n'est plus nécessaire de se poser des questions sur le contenu de la bande située sous la tête de lecture, l'Amsdos livré avec le lecteur se charge automatiquement de faire des backups (copies de sauvegarde). A la limite, ça fait peur. Pour obtenir une fausse manipulation, il faut presque le faire exprès ou le faire vraiment exprès. Depuis quatre ans que je travaille avec ce matériel, jamais ô grand jamais, il ne m'est arrivé de perdre des informations sans pouvoir les récupérer. Par Krom, je vous le dis mes bien chers frères, mes bien chères sœurs (pas de boogie-woogie avant vos prières du soir), rien n'est plus apaisant, exaltant, sécurisant que de travailler avec ce genre de périphérique.
Les seuls inconvénients sont les prix pratiqués par les revendeurs de disquettes 3 pouces, mais avec un peu de ruse et d'habileté, il sera plus simple d'acheter ces supports en gros ou à plusieurs, pour faire baisser le coût à l'unité.

AMEN ALORS !

Avant, j'étais moche... pour une poignée de dollars, je l'ai rencontré, et le DD1 a changé ma vie. Demain, je change de disquette...

Dédé le Hun

2001 LE JOYSTICK DU FUTUR

Aaaargh, les joysticks, si souvent mous et fragiles. Voilà enfin l'engin du futur, le manche à balai ultrasonique capable de rivaliser avec les meilleurs joysticks de banc d'arcade, j'ai nommé le Quickjoy 5 Superboard, de chez Spectravidéo, un monstre haute technologie et design Star Wars. Jugez plutôt : autofire avec réglage de la vitesse, possibilité de choisir entre différents boutons de tir - à droite, à gauche, ou sur le manche -, dix micro-switches, ventouses indécollables, et même, ultime gadget high-tech, le chronomètre digital donnant la possibilité de régler un certain temps de jeu. Pour les matches entre potes, c'est idéal. Et là, le perdant n'aura plus aucune excuse ("Ouais, c'est la faute au joystick tout pourri, hé !!"). S'il n'en reste qu'un...



TRAITEMENT DE FAVEUR !





DMP 2160

L'imprimante matricielle DMP-2160 offre des performances jamais vues dans cette gamme de prix : impression très rapide (160 cps), frappe silencieuse, 100 tailles et styles de caractères dont NLQ, entraînement par friction ou traction... Compatible Epson FX et dotée d'une interface parallèle Centronics, la DMP-2160 est connectable directement sur les AMSTRAD 464, 664 et 6128 ainsi que sur de nombreux autres ordinateurs.

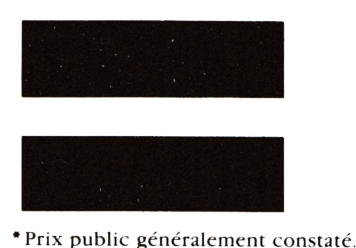




TRAITEMENT DE TEXTE (version disquette)

TEXTOMAT est un traitement de texte de qualité professionnelle. Il gère les caractères accentués français et travaille sur 80 colonnes. Il intègre toutes les fonctions habituelles des meilleurs programmes (tabulation, recherche, remplacement, insertion, manipulation de paragraphe. Mais il possède en plus les fonctions de calcul et de mailing.
Jusqu'au 31 décembre 1988, Textomat est livré sans supplément de prix avec l'imprimante DMP-2160.

MENDÈS-FRANCE M.C.



1690 F TTC*



La Qualité. L'innovation en plus

*Prix public généralement constaté.

CPC 13

Je désire recevoir une documentation sur la DMP 2160 et le TEXTOMAT.

Nom ________________ Prénom ________________
Société ________________
Adresse ________________
Code postal ________ Ville ________________
Téléphone ________________

Renvoyez ce coupon à : Amstrad France
B.P. 73 - 92310 Sèvres
Ligne consommateurs : 46 26 08 83
Tapez 36 15 code AMSTRAD

STUDIO 100

Une chaine ? Un studio d'enregistrement ? Offrez-vous les deux pour le prix d'un.

3790 F TTC

Une chaîne plus un studio d'enregistrement. Ce véritable studio d'enregistrement à domicile, issu d'un concept inédit comprend :

- une platine tourne-disques 33/45 tours,
- une platine double cassette 4 pistes avec lecture continue et copie,
- un tuner PO/GO/FM stéréo,
- un amplificateur 2 × 20 watts avec systèmes de fading et de "public address",
- un égaliseur graphique à 5 bandes,
- deux enceintes acoustiques à deux voies.

Il est livré équipé de 4 micros, d'un casque stéréo et d'une cassette de démonstration. Chanteurs et groupes, à vous de jouer !



La Qualité. L'innovation en plus.

* (Prix public généralement constaté)

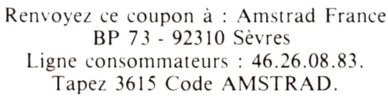
%13

Je désire recevoir une documentation sur le STUDIO 100 AMSTRAD

Nom

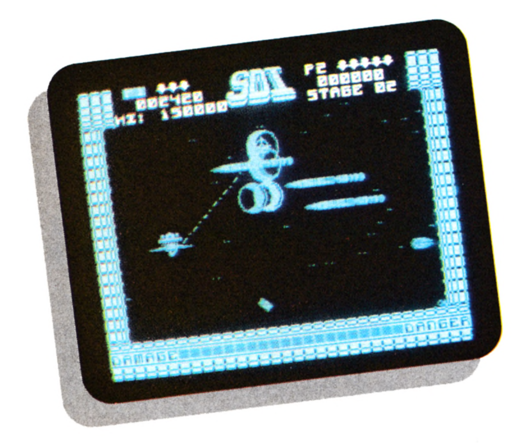
Adresse

Code Postal | | | | | Ville Tél.



Renvoyez ce coupon à : Amstrad France
BP 73 - 92310 Sèvres
Ligne consommateurs : 46.26.08.83.
Tapez 3615 Code AMSTRAD.

SDI



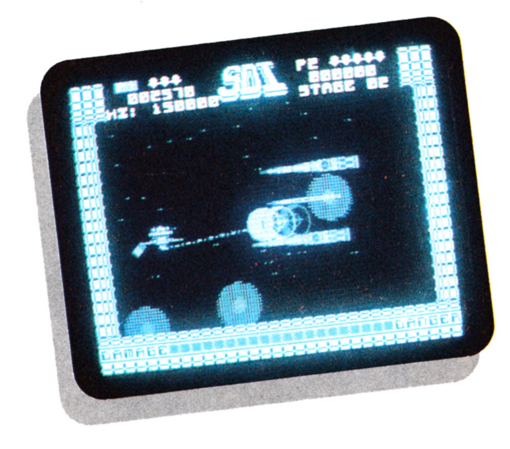


Vous connaissez certainement la SDI sous un autre nom, l'IDS, l'Initiative de défense stratégique. Le dernier projet en matière de défense stratégique. Pour ceux qui ne comprennent toujours pas de quoi je veux parler, il s'agit d'un bouclier antinucléaire.
On peut dire un grand merci à Ronald Reagan, mais on ne peut dire qu'un petit merci à l'éditeur, qui nous a envoyé le soft un peu tard et c'est pour ça qu'il passe dans les Actus. Mais, le mois prochain, on vous en fera un vrai test. Quoique, depuis qu'il est arrivé, on arrête pas d'y jouer (ne le répétez surtout pas, car le redac'chef est persuadé qu'on travaille à fond pour que vous puissiez recevoir votre "canard", dans les temps). De toute façon, c'est quand même un travail, ce qu'on fait, et comme c'est aussi du plaisir en disquette, on ne sait jamais si l'on travaille ou si l'on s'amuse.



LA GUERRE DES ETOILES

Dans le ciel étoilé, de drôles d'engins de mort, étoilés aussi mais avec une seule étoile, rouge celle-là, ont pris leur envol, vers une base américaine, quelque part sur la lune. Responsable de la défense de cette base, vous mettez en branle votre batterie de satellites de combat. La première phase est offensive, mais c'est normal, vous savez bien que la meilleure défense, c'est l'attaque. S'il n'avait que des missiles, l'adversaire, bien que russe, n'est pas fou pour autant : il possède aussi des chasseurs de satellites antimissiles (et que le dernier qui sort ferme la porte). Enfin, un combat spatial commence. Le premier niveau ne pose pas de problème et j'ai tôt fait de réduire à néant les missiles adverses, ce qui me donne un bonus de 20 000 points. On a beau être astronaute, on n'en est pas moins homme, et cette petite prime me réchauffe le cœur.



L'ETOILE DES GUERRES

Le deuxième niveau est, par contre, un peu plus retors. Une seconde d'inattention et un des missiles ennemis en profite pour traverser mon écran et disparaître. Damned ! Il va falloir que je fasse entrer en jeu la défense rapprochée de ma base lunaire. Une multitude de têtes nucléaires foncent vers moi. A coup de lasers, j'essaye d'en détruire le maximum, mon viseur se déplace sur tout l'écran. C'est l'extase, aucune tête n'a réussi à atteindre la base, et rebonus, mais ceux-là sont moins importants. Si je le peux, je me contenterai de la phase bien plus intéressante pour faire des points, surtout lorsqu'on arrive à descendre toutes les infernales machines qui traversent l'écran. Pour ce qui est de l'animation et du graphisme, c'est pas mal du tout. Le mode 1 permet une certaine finesse des traits, même s'il se limite à quatre couleurs. De toute façon, dans la nuit sidérale tous les satellites sont bleus, on peut pas toujours être gris, surtout quand on ne boit pas d'alcool. En attendant, je me saoûle et me grise de destruction. Mais jusqu'où s'arrêteront-ils ?!. Il y a douze niveaux et nous n'avons pas encore dépassé le sixième, alors, on a le temps. Mais, le mois prochain, je vous le promets, on atteindra des niveaux plus élevés. Mais un proverbe populaire dit : "Il ne faut pas vendre la peau de l'URSS avant d'avoir descendu tous ses missiles."

SDI de Activision
Distribué par Ubi Soft

Oh, les enfants j'ai plein de courbatures partout, à force de porter toutes les réponses que nous avons reçues. Heureusement que de bonnes et charitables âmes m'ont aidé à faire le tri de toutes vos réponses. Alors, vous attendez peut-être les résultats tout de suite ? Pas question, cela va être réservé aux cinquante d'entre vous qui seront invités, par tirage au sort, et qui recevront une invitation personnelle dans le courant du mois de mars. Cela leur permettra de rencontrer toute l'équipe du *Cent Pour Cent,* surtout s'ils étaient trop fainéants pour venir à Amstrad Expo. Pour les autres, il faudra attendre le mois d'avril pour connaître les résultats. Mais pour que vous ne soyez pas trop impatients, nous allons quand même dévoiler les trois softs qui sont nominés dans chaque catégorie, par ordre alphabétique. Le choix a dû être dur, car se limiter à trois softs par catégorie, alors qu'il y en a tant qui le méritent... Enfin, c'est fait, c'est fait et bien fait surtout. Voilà donc les jeux que vous avez désignés comme les meilleurs de l'année 1988. Rendez-vous le mois prochain pour les classements complets, patience !

ADAPTATIONS BD/CINE/ CARTOON

BOBO

Quelle joie de retrouver encore une fois ce petit personnage tiré de la bande dessinée de Paul Deliege. Depuis sa prison d'Inzepocket, où les gardiens font peut-être la grève, il nous raconte sa vie de tous les jours, du lever au coucher. Certainement un des softs les plus mignons que je connaisse. On ne peut s'empêcher de rire quand Bobo envoie par maladresse



un de ses codétenus s'éclater contre un mur ou s'apitoyer sur son sort, lorsqu'il se retrouve avec la marmite de soupe sur la figure, parce qu'il n'a pas servi les autres prisonniers assez rapidement. Humour et charme, un cocktail bien séduisant.
Bobo de Infogrames, dans le n°8 d'*Amstrad Cent Pour Cent.*

LIVE AND LET DIE

Adaptation du James Bond du même nom, en français Vivre et Laisser Mourir de Guy Hamilton, d'après l'oeuvre de Ian Fleming. Ce soft est tout bonnement une course, genre Buggy Boy, mais c'est un James Bond. Il y a donc quelques actions dangereuses à effectuer, comme descendre les bateaux qui vous gênent, ouvrir les portes sur le canal à coups de missiles. Des armes et de l'action, que voulez-vous y trouver à redire ?
Live and Let Die de Domark et Elite, dans le n°9 d'*Amstrad Cent Pour Cent.*



PLATOON

Tiré du film d'Oliver Stone, du même nom, ce soft nous ramène à la triste époque de la guerre du Viêt-nam. Au coeur de la jungle ou dans un village viet, le côté antimilitariste du film n'est pas du tout présent dans le soft. Tirer, ramasser de la dynamite, voir les membres de l'équipe disparaître les uns après les autres, remplis de petits trous plein d'un beau liquide rougeâtre. Enfin, ce n'est qu'un jeu et un bon, puisque vous l'avez choisi.
Platoon de Océan, dans le n°2 d'*Amstrad Cent Pour Cent.*

ARCADE

GRYZOR

Fabuleux jeu qui a tenu la rédaction pendant longtemps en haleine, Gryzor est le type même du jeu d'arcade bien fait avec des tableaux variés, une animation et un graphisme impeccable. La musique infernale qui l'accompagne parfait le tout et en fait vraiment un must. Trois tableaux géants entrecoupés de trois citadelles, de quoi faire frémir même les plus courageux. C'est un peu notre jeu fétiche puisqu'il est paru dans notre premier numéro et que, comme lui, nous tenons bon et sommes toujours dans le peleton de tête.
Gryzor de Océan, testé dans le n° 1 d'*Amstrad Cent Pour Cent.*

OPERATION WOLF

Récemment arrivé sur nos écrans, cet autre soft d'Océan à déjà fait une sacré percée dans le cœur des Amstradistes, sa fulgurante ascension au Top Mag en est un exemple flagrant. Si la

LE SPRINT FINAL



version Amstrad a été faite en Angleterre, les versions seize bits, elles, sont françaises. Son extrême rapidité et son scrolling continu en font un soft difficile mais passionnant. Sa place parmi les trois meilleurs softs d'arcade n'est donc nullement usurpée.
Opération Wolf de Océan, dans le n° 9 d'*Amstrad Cent Pour Cent.*

TITAN

Conçu à l'origine sous le titre un peu long de Let's the Ball Strike Back, Titan est un jeu surprenant à bien des égards. D'une part, techniquement, puisque la fluidité de son scrolling aussi bien horizontal que vertical le rend extraordinaire, d'autre part, parce qu'il n'a pas été développé au sein d'une société par un programmeur dûment salarié, mais par un jeune auteur de 20 ans, Philippe Pamart, qui, par là même, s'est assuré d'emblée d'une place régulière dans la société Titus. Il s'y occupe, en collaboration avec le programmeur à qui nous devons les autres succès de cette firme, du développement de Crazy Cars II. Une balle et une raquette que nous ne sommes pas prêts d'oublier.
Titan de Titus, dans le n° 9 d'*Amstrad Cent Pour Cent.*

ARCADES AVENTURES

DRILLER



Premier soft utilisant le procédé Freescape, il a été suivi de deux autres softs qui méritaient autant que lui d'entrer dans la liste des nominés, Dark Side et Total Eclipse. Ce procédé permet vraiment de se déplacer à l'intérieur d'un décor en 3D. Le scénario et, surtout, le type d'action sont eux aussi "révolutionnaires". Aux commandes de votre vaisseau, vous tentez de dégazer une planète à dix-huit faces en y installant des forages. Dix-huit tableaux remplis de pièges et de passages cachés.
Driller d'Incentive Software, dans le n° 2 d'*Amstrad Cent Pour Cent.*

PIRATES

Rares sont les jeux historiques qui déchaînent une telle passion. Pirates est, sur CPC, certainement une des meilleures réussites de Microprose. Reprenant la trépidante vie des corsaires et des flibustiers dans la mer des Caraïbes, il permet de jouer toute une carrière faite de pillages et de conquêtes, et même de prendre la place d'un des plus grands pirates que la terre ait connu. Si les combats navals, les abordages et les chasses au trésor sont garantis, le commerce tient aussi une place de choix ainsi que les tavernes, où recruter des hommes se fait à coup de tournées générales. Une ambiance très bien retransmise dans un soft complet.
Pirates de Microprose, dans le n° 3 d'*Amstrad Cent Pour Cent.*





THE LAST NINJA II

Bien sûr, quand on parle de Ninja, on pense tout de suite aux arts martiaux, mais il n'y a pas que ça. Le côté aventures est tout aussi important et, avec ses six niveaux, The Last Ninja II n'est pas en reste. Bien sûr, frapper et défoncer constitue le principal de vos actions, mais la recherche des objets est au moins aussi essentielle car, sans eux, aucune chance de passer aux niveaux supérieurs. Un soft remarquable par la richesse des décors, malgré le peu de couleurs.
The Last Ninja II de System 3, dans le n° 10 d'*Amstrad Cent Pour Cent.*



SIMULATIONS DE GUERRE

ATF

Ce sont les initiales de Advanced Tactical Fighter. Ce n'est pas, a priori, un simulateur de vol. Aux commandes de cet avion ultraperfectionné, vous devez attaquer les bases, les usines, les navires et les chars de l'ennemi. Il y a donc, en même temps, une partie action, attaque des cibles, combat contre les autres appareils, et une par-



tie stratégie, car il faut détruire les cibles qui désorganisent le plus l'adversaire. Entre chaque mission, un rapport des forces vous permet de choisir votre prochaine cible. Le logiciel est particulièrement remarquable par le relief du sol. Un bon petit soft à recommander à ceux qui ont quelques difficultés à faire atterrir un avion ; ici, il se pose automatiquement.

ATF de Digital Integration, dans le n° 2 d'*Amstrad Cent Pour Cent.*

GUNSHIP

C'est certainement le simulateur d'hélicoptère le plus complet sur Amstrad. Avec lui, vous pouvez largement rivaliser avec Supercopter. Pas étonnant, donc, de le retrouver dans cette sélection. Cet hélico, surnommé l'Apache, est un véritable guerrier ; le manuel fourni vous apprendra certainement plus sur l'armement que votre manuel d'histoire. D'un accès rendu très facile par le cache-clavier, cher à Microprose, vous vous lancez à l'assaut des ennemis avec une mission à remplir. En fonction de celle-ci vous choisissez votre armement et vous repérez sur votre carte les unités ennemies. Un soft accessible aussi bien au débutant qu'au pilote chevronné.

Gunship de Microprose, dans le n° 7 d'*Amstrad Cent Pour Cent.*

NIGHT RAIDER

Vous voilà à bord d'un Grunman Avanger en route pour torpiller *le Bismark*. Jouant le rôle des différents membres de l'équipage, vous avez plusieurs missions à accomplir, mais la plus intéressante est sans conteste celle où il faut envoyer ce monstre par le fond en lui larguant une torpille en pleine coque.

Night Raider de Gremlin, dans le n° 7 d'*Amstrad Cent Pour Cent.*

JEUX EDUCATIFS

LES VOLEURS DU TEMPS

On a volé les saisons, à vous de les retrouver. L'inspecteur Abracadabra, magicien à ses heures perdues, est sur la piste. Ce logiciel destiné aux enfants de trois à huit ans est très bien réalisé. Il s'agit en fait d'un logiciel entièrement graphique qui se dirige au joystick, ce qui permet aux plus petits de l'utiliser sans problème. Il possède la qualité à laquelle nous a habitué la maison Carraz.

Les Voleurs de Temps de Carraz, dans le n° 2 d'*Amstrad Cent Pour Cent.*

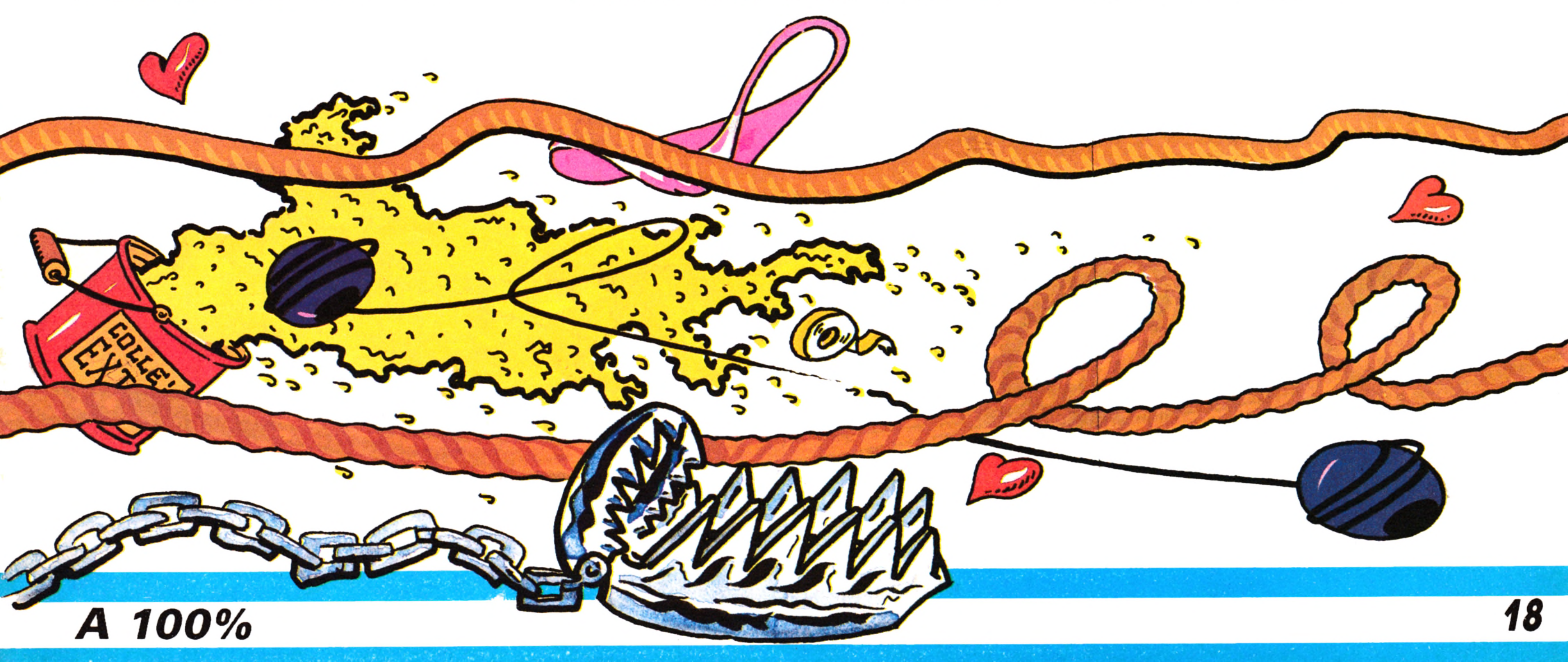
TROUBADOURS

Voilà un des jeux éducatifs les plus réussis pour ce qui concerne les graphismes. Nous sommes au temps des troubadours, tout y est, aussi bien la musique que l'ambiance. Il a été créé par Génération 5, dont nous vous pré-



sentons un autre soft dans les pages Education de ce mois. Avec ce jeu, vous entrez dans le Moyen Age ; au fur et à mesure de l'aventure, vous découvrez différents petits exercices jusqu'au château du seigneur Kantor. Pour ce jeu, on serait presque tenté de créer une autre catégorie, l'éducatif-aventures.

Troubadours de Lankhor, dans le n° 4 d'*Amstrad Cent Pour Cent.*



VIE ET MORT DES DINOSAURES

La recherche du passé commence par la paléontologie. Faire des fouilles et apprendre à les faire, tel est le but de ce jeu. Choisir le bon matériel, la pioche pour commencer et le pinceau pour finir, puis charger les fossiles dans les caisses et, enfin, les ramener.



Mais attention, maintenant il faut passer l'examen et les professeurs n'aiment pas entendre n'importe quoi. Un soft qui ne couvre pas une période classique de notre histoire. Il permet de découvrir un métier et une période des plus passionnantes.
Vie et Mort des dinosaures de Carraz, dans le n° 8 d'*Amstrad Cent Pour Cent.*

REFLEXIONS ET STRATEGIE

EYE

Voici un jeu où les couleurs ont plus d'importance que les goûts. Un soft qui peut se jouer avec de deux à quatre joueurs. Chaque joueur dépose quatre pions sur quatre des trente-deux cases disposées en double spirales. En déplaçant ses pions ou en faisant bouger les spirales, il doit placer les pions sur des cases de la même couleur, suivant différentes formes géométriques.
Eye de Endurance Games, dans le n° 2 d'*Amstrad Cent Pour Cent.*

MAXI BOURSE

Adaptation d'un jeu de plateau, ce soft nous fait entrer dans les sphères de la haute finance. Vous voilà à la tête d'un petit portefeuille qu'il va falloir faire fructifier. Cobra nous a plutôt habitué aux enquêtes policières. Cette fois pourtant, point de meurtres, ni même de délits d'initiés, fort en vogue ces derniers temps dans ce que l'on appelle les "affaires".
Maxi Bourse de Cobra Soft, dans le n° 7 d'*Amstrad Cent Pour Cent.*

TETRIS

Surprenant par son origine, Tetris l'est aussi par son cheminement. Développé par un étudiant russe, il est passé par une société d'édition hongroise avant de finir chez Mirrorsoft, sans avoir été auparavant enrichi de quelques partitions du célèbre micro-musicien David Withaker. Comme on peut le voir, tout pour en faire un succès, surtout qu'il s'agit de construire un mur avec des briques qui tombent du haut de votre écran et, dans ce genre d'exercice, les pays de l'Est sont très forts. Un exercice passionnant parce qu'il allie la réflexion à la dextérité.
Tetris de Mirrorsoft, dans le n° 3 d'*Amstrad Cent Pour Cent.*

MERCI OH OUI MERCI C'EST TROP! ....

LES A-100 % LE SPR



AVENTURES

L'ARCHE DU CAPITAINE BLOOD

A la recherche de vos clones, vous parcourez l'immensité intersidérale. De planète en planète, vous devrez communiquer avec les indigènes pour les retrouver. Le scénario n'est déjà pas banal, mais quand on passe à la réalisation, c'est encore époustouflant. Un jeu unique en son genre. Le but est, en fait, de réussir à dialoguer avec les extraterrestres à l'aide d'un langage rudimentaire se limitant parfois à quelques images. Beaux parleurs s'abstenir.
L'Arche du capitaine Blood de Ere Informatique, dans le n° 4 d'*Amstrad Cent Pour Cent.*

L'ILE

C'est notre petit jeu fétiche à nous. En effet, ses auteurs se sont rencontrés par l'intermédiaire de notre journal. De plus, Alain Massoumipour est devenu l'un des nôtres puisque, comme vous l'avez peut-être remarqué, il lance dans nos colonnes une nouvelle rubrique pour les aventuriers. Il est par ailleurs le responsable d'un certain nombre de listings qui sont passés dans nos pages. Un gage de qualité à n'en pas douter.



L'Ile de Ubi Soft, dans le n° 10 d'*Amstrad Cent Pour Cent.*

OXPHAR

C'est un soft remarquable par son graphisme ; on reconnaît la patte de Michel Rho, que Dieu le protège. On peut y voir aussi une certaine dose d'humour. Essayez donc d'insulter le Maître du Jeu et vous aurez, gratuitement et sans supplément, une petite partie de casse-briques. Personnellement je ne vous le recommande pas, il est trop pénible d'attendre la fin de ce triste épisode avant de pouvoir enfin reprendre le cours de cette superbe aventure.



Oxphar de Ere Informatique, dans le n° 1 d'*Amstrad Cent Pour Cent.*

ADAPTATIONS COIN-UP

1943

D'une facture tout ce qu'il y a de plus classique, 1943 n'en est pas moins une bonne adaptation sur CPC. A un ou à deux joueurs, vous pouvez passer des heures à détruire les vagues d'avions ennemis ou les superforteresses qui ont le malheur de se placer dans votre viseur. Un petit soft très sympa et qui ne pouvait que plaire aux fans d'arcade.
1943 de GO, dans le n° 8 d'*Amstrad Cent Pour Cent.*





GRYZOR

Alors comme ça, on retrouve toujours les mêmes. Que voulez-vous, quand un soft est bon pourquoi voudriez-vous qu'il ne soit pas retenu dans toutes les catégories où il peut concourir ?. Vous avez bon goût, car je dois vous avouez une chose : je me suis peut-être plus éclaté sur la version CPC de Gryzor que sur la borne d'arcade. Et quand on pense qu'il existe déjà un gryzor II, espérons que son adaptation sera aussi bien réussie.
Gryzor de Océan, dans le n° 1 d'*Amstrad Cent Pour Cent.*

OPERATION WOLF

J'ai déjà vu ce nom quelque part, mais oui, c'est bien sûr il est déjà dans les trois retenus dans le classement des arcades-actions. Bien sûr, il était déjà excellent comme jeu, il est tout aussi extraordinaire comme adaptation. Avec lui, votre CPC devient une véritable borne d'arcade, avec l'avantage de ne pas vous coûter trop cher. Moi j'ai un truc, vous vous entraînez à fond sur votre CPC et quand vous vous sentez assez fort, vous allez tranquillement frimer dans la salle d'arcade du coin.



Operation Wolf de Océan, dans le n° 9 d'*Amstrad Cent Pour Cent.*

INT FINAL

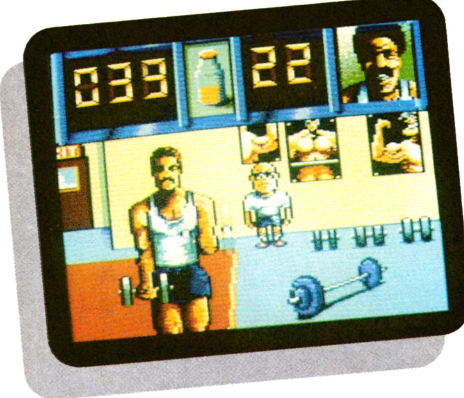
SIMULATION SPORTIVE

944 TURBO

Attention, vous êtes au volant de la Porsche de René Metge, la moindre erreur vous est fatale. Après le tour de qualification, vous ne disposerez plus que de deux tours pour vous faire un nom et l'inscrire dans les "high score", si possible devant celui de l'illustre pilote. C'est un vrai plaisir d'améliorer ses temps sur les quatre différents circuits. Sorties de route et carambolages seront au rendez-vous, alors méfiance.
944 Turbo de Loriciels, dans le n° 9 d'*Amstrad Cent Pour Cent.*

DALEY THOMPSON'S OLYMPIC CHALLENGE

Vous connaissez Daley Thompson, le roi du décathlon. Comme lui vous devez participer à dix épreuves d'athlétisme. Mais pas question de se lancer comme ça dans la compétition,



une petite scéance d'entraînement et, alors là, tu meurs. Côté animation et graphisme, c'est du tout bon. Pas étonnant de le voir dans les trois premières simulations sportives.
Daley Thompson's Olympic Challenge de Océan, dans le n° 8 d'*Amstrad Cent Pour Cent.*

SUPER SKI

Franchement pour rendre aussi bien l'impression de vitesse que donne le ski, sur un CPC, il fallait être un petit génie. Je ne crois pas que l'on retrouvera avant longtemps une simulation de ski aussi réussie. Que l'on participe à une descente, un slalom ou que l'on se lance du tremplin de saut, un frisson vous envahit et ne vous lâche que lorsque vous franchissez la banderole d'arrivée.
Super Ski de Microïds, dans le n° 1 d'*Amstrad Cent Pour Cent.*

LE DEFI D'ARCADE



DANS LES FOYERS

LED STORM™
LAZER ENHANCED DESTRUCTION

L.E.D. STORM™ Filez le long des avenues célestes et faites face aux adversaires kamikazes qui vous barrent la route, aux pirates de l'air qui bombardent votre chemin. Rassurez-vous: les turbos laser vous donnent une accélération incroyable et la puissance de vol. Quand vous manquez d'espace, transformez-vous, à la vitesse de la lumière, en jet bike nucléaire. Une fantaisie aérienne de technique de course, de pilotage de casse-cou et d'intrépides batailles routières dans neuf paysages distincts.

CBM 64/128 cassette/disquette · **SPECTRUM 48K/128K** cassette/disquette · **AMSTRAD CPC** cassette/disquette · **AMIGA** disquette · **ATARI ST** disquette.

Amiga £19.99d

TIGER ROAD™ Une histoire ancienne de la Chine ancienne ... lieu de naissance des disciplines des arts martiaux. Vous êtes Lee Wong et vous devez mettre un terme à la sauvagerie du terrible Ryu Ken Oh en venant à bout des Guerriers Ninjas volants, de redoutables dragons et de lutteurs Sumo acrobates, pour n'en citer que quelques-uns. Vous aurez besoin de tout votre entrainement martial et de votre habileté aux chainesà pointes et à la faucille ... pour trouver et défaire Ryu Ken Oh dans un combat furieux et sanglant contre le fléau de l'orient.

TIGER ROAD™

ECRANS TIRÉS DE VERSIONS DIFFÉRENTES

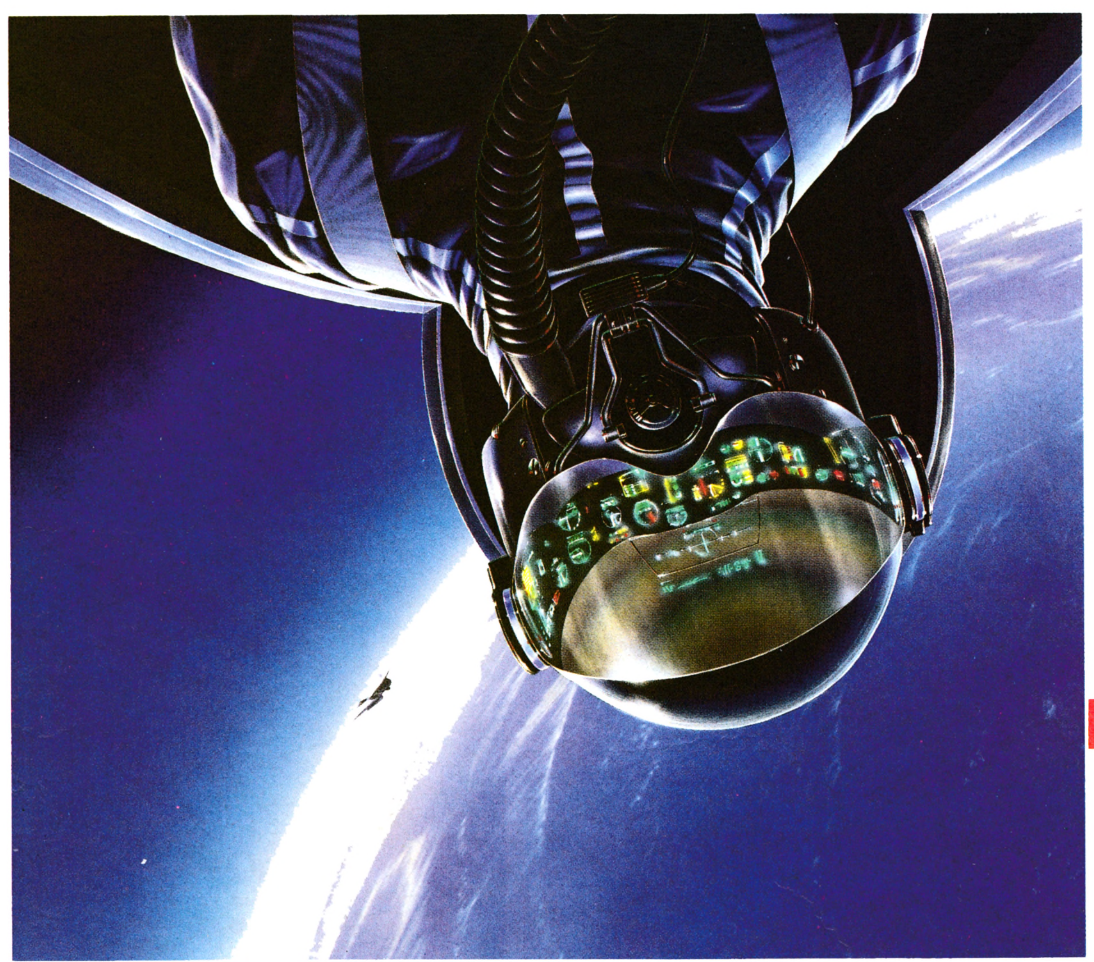
CAPCOM™

GEANTS DE L'INDUSTRIE DU JEU DE VIDEO

UN CONCOURS RENVERSANT

ELECTRONIC ARTS

Amstrad Cent Pour Cent



GAGNEZ UN FLIGHT JACKET ET DE NOMBREUX AUTRES CADEAUX

Ne mettez pas vos réponses sous enveloppes. Répondez sur cartes postales sans oublier d'inscrire vos noms et adresses et envoyez-les à M.S.E, concours CHUCK YEAGER, 53, avenue Lénine 94250 Gentilly.

LES PRIX :

1er prix : 1 blouson d'aviateur en cuir
2eme prix : 1 avion radio-commandé
3eme prix : 1 maquette d'avion
4eme prix : 1 livre sur les avions
du 5eme au 10 eme prix : 1 sweat shirt ELECTRONIC ARTS

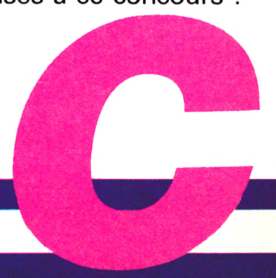
Questions :

1 : En quelle année et avec quel avion CHUCK YEAGER a-t-il brisé le mur du son ?
2 : Nommez 5 avions que vous pouvez piloter dans le programme A.F.T .
3 : Nommez tous les autres programmes sur Amstrad CPC d'ELECTRONIC ARTS.
4 : Quel autre simulateur de vol à été édité par ELECTRONIC ARTS ?
5 : Que signifie le terme "décrochage" ?

Question subsidiaire pour départager les ex-aequo :

Combien y aura-t-il de bonnes réponses à ce concours ?

BONNE CHANCE !



L'AMCHARGE

Amcharge, le serveur Minitel, vous connaissez ? Bien sûr, cela fait des mois que l'on vous conseille de vous connecter cinq minutes dessus. Comme on ne vous en parle pas assez souvent à notre goût, voici encore deux petites pages sur cette fabuleuse base de tests.



Eh, les poteaux, je ne sais pas si vous avez remarqué, mais c'est pas des jeux pourris qu'il y a à télécharger sur Amcharge. Quand on voit toutes les nouveautés, on se demande si cela vaut la peine d'attendre que les pirates aient fini de déplomber. En plus, c'est un moyen d'acquérir des logiciels tout en gardant la conscience tranquille. Imaginez-vous, vous ne vivrez plus dans la crainte que l'APP ne vous tombe dessus. Fini les cauchemars où vous vous voyez englouti sous des montagnes de disquettes. Terminé les moments de folie où vous vous imaginez en prison, contraint de programmer sur un ZX81 jusqu'à la fin de vos jours, simplement à cause d'un petit détournement de logiciel. Voyez un peu la classe : téléphone, maison, Minitel, et c'est dans la boîte. Plus besoin de cavaler après les pirates momentanément aux abonnés absents, ni de foncer ventre à terre sous la pluie, en espérant arriver au magasin avant sa fermeture. Bref, du tout cuit où on a tout pour faire son choix sans se presser, à moindre frais pépère, sans galères... Alors cessez de ramer et enfilez vos pantoufles. Vous n'êtes pas des Shadoks qui s'amusent à penser : "Pourquoi faire simple quand on peut faire compliqué." Jugez par vous-même et connectez-vous.
En plus, Amcharge, ce n'est pas que du CPC, si vous avez des copains qui tapotent sur PC, il y en a pour tous les goûts.

BALS BUTIMENTS

Comment ? Quelle est cette supposition déplacée ? Personne ne répond aux balles du serveur ? On a tout essayé, mais je peux vous assurer que quand vous vous connectez et que vous tombez sur trois cents messages à dépouiller, auxquels il faut répondre avec amour et attention, le moral et le courage en prennent un sacré coup dans le cornet. Je voudrais bien vous y voir, à notre place. Au début, on a essayé d'assurer le coup, mais au fil des jours, plus on répondait aux messages, plus leur nombre grandissait. Imaginez-vous en train de couper un morceau de bois en deux, et vous vous apercevez que les deux morceaux résultants sont en fait plus grands que le bout de départ. Je connais bien des pays producteurs de bois qui aimeraient se trouver dans cette situation. Bref, on finit par ne plus répondre aux questions sauf cas exeptionnels, mais cela ne nous empêche pas de les lire et de nous en servir dans le cadre de *Cent Pour Cent*. De cette manière, personne n'est lésé et tout le monde a des chances de s'y retrouver au bout du compte. Je hais les mauvaises langues.

SURPRISE-PARTIE

On peut dire que vous êtes gâtés, vous, dans le genre. Vous pourrez foncer chez vos libraires pour le n° 14 de *Cent Pour Cent*, parce qu'une méga-super-béton-giga-d'enfer surprise vous y attendra. En fait, elle concernera surtout Amcharge, le serveur, mais pourquoi vous en dire plus, je vous laisse l'eau à la bouche pour le moment et que Patience soit à vos cotés. Tiens, un petit indice va changer la face du serveur et cela sera vraiment une super surprise. Ça c'est de l'indice. Bref, voici les rubriques pour les habitués.

HIT PAS RADE

Pêle-mêle, voici le hit-parade du téléchargement sur Amcharge. Et puisqu'il faut bien commencer par quelque chose, voici les softs en vente. C'est maintenant The Dambusters qui est en tête du classement, tandis qu'Astérix passe en deuxième position ; ACE régresse lui aussi d'une place, en troisième position ; viennent ensuite Night Gunner, Xor, Arkanoïd, Président, Ace of Aces, Formula one Simulator, et V ! Les Visiteurs. Côté télélocation maintenant : aucun change-

ment dans les trois premiers, nous avons toujours Arkanoïd 2, Crazy Cars et Cybernoïd. On trouve ensuite Matchday 2, Tomahawk, TT Racer, Barbarian, Basil the Detective, Mickey Mouse, et Scalextric qui chute de la quatrième place à la dixième. Ça m'étonnerait qu'on le revoit le mois prochain.
Je rappelle que ces deux hit-parades sont effectués suivant le succès qu'obtiennent les jeux sur Amcharge. Plus un jeu est loué ou acheté, plus il gagne de points dans le classement. Ce même classement est d'ailleurs consultable, entre autres choses, directement sur le serveur.



LE TELE-JEU DU MOIS : BALL BREAKER DE CRL

Ball Breaker, comme son nom ne peut l'indiquer clairement qu'aux anglicistes, est ce que l'on pourrait appeler un casse-briques. Il est d'ailleurs sorti peu de temps après Arkanoïd, ce qui est quand même une preuve. (D'ailleurs, tous les jeux sortis après Arkanoïd sont soit casse-briques, soit casse-pieds. Certains sont casse-saoûlés, mais ils sont plus rares.)
Pourtant, dès le chargement de la page de présentation, on sent bien que Ball Breaker est beaucoup plus qu'une simple copie d'Arkanoïd : le graphisme de cette dernière est superbe et animé même pour la version cassette (les éclairs dans le ciel, par un simple clignotement des couleurs, mais quand même, quel effet !). Cette première impression se confirme une fois le chargement complètement effectué. On sent que les programmeurs connaissaient à fond le langage machine et le CPC. Le logo "Ball Breaker" parfaitement animé, la musique fabuleuse, tout l'esprit CRL est présent dans Ball Breaker. Pour ceux qui ne connaîtraient pas CRL, je rappelle que cette boîte anglaise est responsable, entre autres, de Tau Ceti et de Room Ten, deux des meilleurs titres sur CPC.
Commençons donc le jeu. Encore une petite animation pas piquée des hannetons, histoire d'en mettre plein la vue au joueur déjà complètement assommé, et le premier tableau apparaît. Il est visualisé en perspective, un peu à la façon de Crafton & Xunk. La balle, sur le côte droit de l'écran, arrive vers la raquette dans un mouvement horizontal, donc. Cette balle, comme dans tout casse-briques qui se respecte et pour peu que l'on sache la rattraper (ce qui est loin d'être évident à cause de la vue en perspective), ira détruire des briques, jusqu'à ce qu'il n'y en ait plus du tout. Normalement, dans un casse-briques, le joueur est censé dégommer un mur entier, c'est-à-dire plusieurs couches de briques superposées. C'est exactement ce qui se passe ici, l'animation traduisant de manière fort réaliste ce phénomène (les briques du dessus tombent d'un étage). Bien sûr, parmi toutes les briques du mur, certaines laissent échapper, en se détruisant, un petit truc particulier. Dans ce soft, pas de bonus, mais des petites bébêtes qu'il faut tuer soit avec la balle, soit avec les missiles en nombre on ne peut plus limité, que la raquette est capable de lancer. D'autres briques accélèrent la vitesse du jeu, d'autres encore... ne font rien sinon augmenter le score. Etonnant, non ?
Bizarrement, Ball Breaker n'a jamais obtenu autre chose qu'un succès d'estime, tant dans la presse française et étrangère que dans le coeur des Amstradistes de tous poils. C'est une injustice qui se devait d'être réparée. Surtout que, il n'y a pas très longtemps, Ball Breaker 2, encore plus beau, encore plus fou, est sorti lui aussi dans le plus total anonymat. Comme dirait un petit poussin noir coiffé d'une moitié de coquille d'oeuf : "C'est injuste, c'est vraiment trop injuste."


AmSepth





CHUCK YEAGER'S ADVANC

Enfin on va pouvoir voler sur nos petits CPC et comme des grands encore. Le général Chuck Yeager en personne, celui qui a passé pour la première fois la vitesse du son, se propose de nous apprendre non seulement les rudiments du vol, mais aussi quelques petits exercices qui, en peu de temps, feront de vous des pilotes émérites.

Avant de me lancer, je préfère suivre quelques cours avec mon prestigieux professeur. Et pourtant, croyez-moi, je ne suis pas un novice du pilotage, en tout cas pour ce qui est des simulateurs de vol. Mais je préfère quand même m'habituer aux réactions des commandes.

ENTRAINEMENT SOUS TOUTES LES COUTURES

Comme on peut s'y attendre, les phases d'entraînement concernent principalement le décollage et l'atterrissage, mais on peut y trouver aussi quelques figures, comme un virage à droite, à gauche, une montée, une descente, etc. Comme vous pouvez vous en douter, surtout si vous avez déjà pratiqué cela sur un simulateur, le plus difficile et le plus utile, c'est l'atterrissage. Alors n'hésitez surtout pas à recommencer l'entraînement jusqu'à ce que vous soyez bien au point. C'est à ce prix uniquement que vous pourrez vraiment vous amuser avec ce soft. Seul un pilote capable de manier parfaitement son appareil pourra rivaliser avec les autres pilotes dans une course, dans un vol en formation ou en faisant des tests sur les avions.

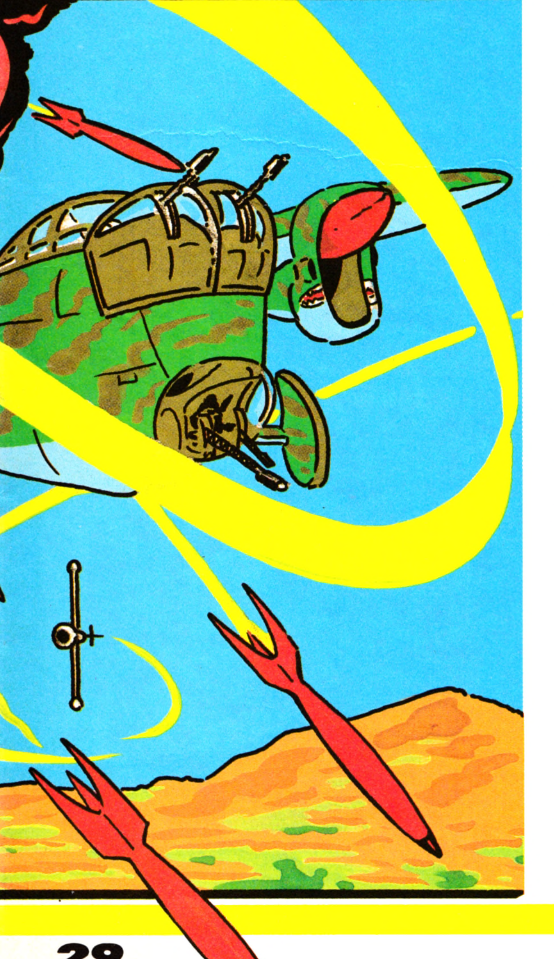
TESTE ET APPROUVE PAR...

Par moi, vous pensez bien que j'allais pas passer une si belle occasion de voler. Surtout qu'avec Chuck (eh oui ! je l'appelle déjà Chuck), c'est un véritable plaisir de pousser les avions pour apprendre à en connaître toutes les caractéristiques. Et c'est de cela qu'il est question dans la partie appelée (excusez mon anglais détestable) : Test Flight. On peut d'ailleurs regretter que ce soit la seule option existante pour les versions 64 Ko. Il s'agit d'une série d'exercices ayant pour but de mettre votre zingue à l'épreuve. Mais non pas à l'épreuve des balles, pauvres imbéciles, l'aviation ne sert pas uniquement à s'envoyer des bombes atomiques à la gueule, bien qu'il faille bien le reconnaître, cela y contribue sacrément. En tout cas, là n'est pas le propos, je m'égare et comme il n'est



ED TRAINING FLIGHT

pas question de train, sauf celui d'atterrissage... Là, je crois bien que je suis complètement perdu. Bon, un coup d'œil sur mon compas.
Ah, voilà, je m'y retrouve. Je disais donc que le Test Flight consiste à prendre un des avions, au choix, et à lui faire faire quelques exercices mais pas n'importe lesquels. Ce sont des exercices tout ce qu'il y a de plus sérieux. Je ne vais pas tous vous les énoncer. Par contre, je peux vous dire avec quels avions vous pouvez voler et vous allez voir que le choix est très large. Vous pouvez vous retrouver aux commandes d'un Cessna, d'un F 16, d'un F 18, d'un Mustang P-51, d'un Piper, d'un Sopwith Camel (c'est l'avion qu'utilise Snoopy quand il combat le Red Baron juché sur le toit de sa niche), d'un Spad XIII, d'un SR-71, d'un Spitfire, d'un X-1 (l'avion sur lequel Chuck a passé pour la première fois Mach 1) et d'un X-3. Et on reprend son souffle, surtout que je n'ai pas vraiment fini, il y a aussi trois autres avions mais qui sont, eux, expérimentaux. Il s'agit du XNL-16 Instigator, du XPG-12 Samurai et du XRH-4 Mad Dog. Hein, qu'est-ce que vous dites de ça ! Oui, moi aussi au début, ça m'a fait un choc, mais quand on





commence, on n'y pense plus.

TOUT LE MONDE EN FORMATION

Maintenant que vous connaissez bien les différents avions, vous allez pouvoir aborder le vol en formation. Mais attention, ce dont je viens de vous parler ne s'apprend pas en un jour, un peu comme Rome. Je sens que vous ne saisissez pas bien le rapport. Ce n'est pas grave puisqu'à cette époque, l'aviation n'existait pas encore, mais revenons à nos moutons, plus communément appelés cumulo-nimbus. Le vol en formation demande une grande précision, ne l'abordez que lorsque vous serez sûr à 100 % (et ça on connaît) des réactions de votre engin. Enfin, vous faites comme vous voulez, moi je me lance à la suite de mon chef d'escadrille. Malheureusement, il n'a pas l'air de se rendre compte que je ne suis qu'un pauvre amateur, certes très amateur, mais tout de même. J'ai un peu de mal à suivre ses acrobaties. On ne panique pas, ce brave homme, pour m'aider à me retrouver, laisse derrière lui une trainée de fumigène. J'arrive donc à le rattraper, mais ce petit jeu m'a mis les nerfs en pelote.
Puisque c'est comme ça, je préfère me taper une petite course avec les copains. On n'a d'ailleurs que l'embarras du choix. La première me séduit tout de suite, surtout parce que c'est une course entre F 18. C'est pas en France qu'on trouverait ça. Vous vous voyez en train de faire une course avec des Rafale, je vous explique pas la tête des officiels. Mais on peut toujours rêver. Histoire de m'amuser, je choisis de voir mon avion de l'extérieur. Petite déception, il ne ressemble pas tout à fait au F 18 que j'ai l'habitude de fréquenter. Je vais quand même essayer les autres courses. J'ai le choix entre le Spad XIII, un avion français de la Première Guerre mondiale ou le célèbre Mustang P-51, un spécialiste de ce genre de courses. Les courses consistent à suivre un parcours délimité par des portes, sous lesquelles il faut passer. Au début, le plus dur est de passer les portes. Mais une fois qu'on a appris à le faire, c'est contre l'adversaire qu'il faut se battre et alors, là, pas de quartier.



SOUS LE CAPOT

Je ne peux pas vous laisser partir sans que l'on parle un peu de ce qu'il a sous le capot. Mais non, malheureux, pas l'avion, le soft. Au niveau animation, c'est pas mal du tout, surtout si l'on tient compte de tout ce que notre petite machine a à gérer. Par contre, les graphismes ne sont pas tout à fait à la hauteur, mais que voulez-vous, quand on aime, on ne compte pas. La variété du soft est telle que, pour un passionné de simulateurs, Chuck Yeager et son Advanced Flight Trainer est et restera toujours un bon simulateur de vol. Que les débutants se rassurent, moi aussi je me plante assez souvent, tant il est vrai que ce diable de soft ne se dirige pas facilement.

CHUCK YEAGER'S ADVANCED FLIGHT TRAINER
de ELECTRONIC ARTS
Distribué par UBI SOFT
K7 : 95 F
Disk : 145 F

Graphisme :	70 %
Son :	75 %
Animation :	90 %
Difficulté :	80 %
Richesse :	95 %
Scénario :	80 %
Ergonomie :	70 %
Notice :	80 %
Longévité :	90 %
Rhaa/Lovely :	85 %

82 %

DYNAMIC



Les softs sur CPC qui permettent à deux personnes de jouer ensemble ne sont pas légion. C'est donc avec un plaisir non feint que la rédaction d'*Amstrad Cent Pour Cent* s'est jetée sur Dynamic Duo, jeu associant une recherche de trésors dans un labyrinthe à des graphismes réussis. Alors, qui veut faire Duck le canard ? Et qui fera le gros du travail en déplaçant Dwarf dans les dédales de la maison de la nuit ? Réservez vos places.

CARTE A LA MAIN, UN CANARD SUR L'EPAULE...

Les déplacements des deux personnages sont en fait étroitement liés (n'y voyez aucune connotation sexuelle, allons). En effet, pour passer d'un étage à l'autre, Dwarf et Duck doivent être obligatoirement connectés (c'est-à-dire placés l'un au-dessus de l'autre), Dwarf dirigeant alors les opérations. Bon, je sais, je n'ai pas été très poli, je ne vous ai pas présenté les personnages. Alors voici Duck (saluez-le, il est très susceptible), un canard hip-hop à la casquette bleue qui a la possibilité de voler très rapidement et donc trouver les éléments recherchés. Et voilà Dwarf, personnage sympathique en diable, spécialiste en lecture de cartes en tout genre, décidé à tout pour atteindre la salle des calculs.

JE N'AI TROUVE QU'UN PORTE-CLES !

D'emblée, le jeu est agréable, les programmeurs ayant tout fait pour que l'ergonomie du jeu ne pose aucun problème à l'utilisateur. L'écran se divise en trois parties d'une louable clarté : l'écran de jeu, dans lequel les personnages se déplacent ou se trouvent confrontés à diverses Forces noires, le plan du labyrinthe qui permet de se repérer et ainsi d'éviter les horribles Faucheurs sinistres, et, dernière partie, un tableau contenant score, énergie des deux héros, points et nombre de morceaux de clés ramassés dans les trésors découverts. Evidemment, ces morceaux vous permettront de reconstituer la clé menant à la salle des calculs. Un véritable casse-tête chinois.



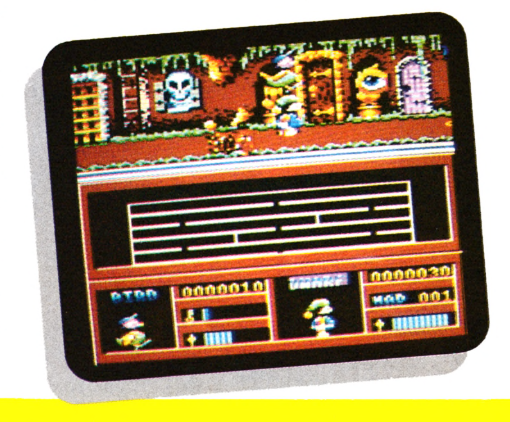
UN LIQUIDE VERDATRE ET GLUANT

Croyez-moi, la tâche est ardue. Même en définissant un niveau de jeu plus facile. Trouver les trésors (et donc les clés) n'est pas en soit un véritable problème, si seulement les forces du mal ne faisaient pas tout pour offrir aux deux héros un billet sans retour vers le cimetière le plus proche. Comme galerie de portraits, on fait difficilement mieux que Dynamic Duo. Des araignées taquinent Duck ou tombent du plafond, des têtes de mort et des yeux géants attaquent, du liquide verdâtre et gluant (serait-ce de la slime ?) tombe sur le sol, ou des flammes lèchent les pieds de Dwarf... Des exemples parmi d'autres déboires rencontrés en cours de route. Heureusement, tous ces horribles serviteurs des forces du mal du royaume de la Magie auront du mal à résister à votre tir meurtrier qui leur rendra la forme de poussière qu'ils n'auraient jamais dû quitter. Mais le grand plaisir du jeu, c'est de détruire les murs du labyrinthe en faisant rouler une grosse boule croisée dans certaines pièces. Brooom, c'est si bon de casser.

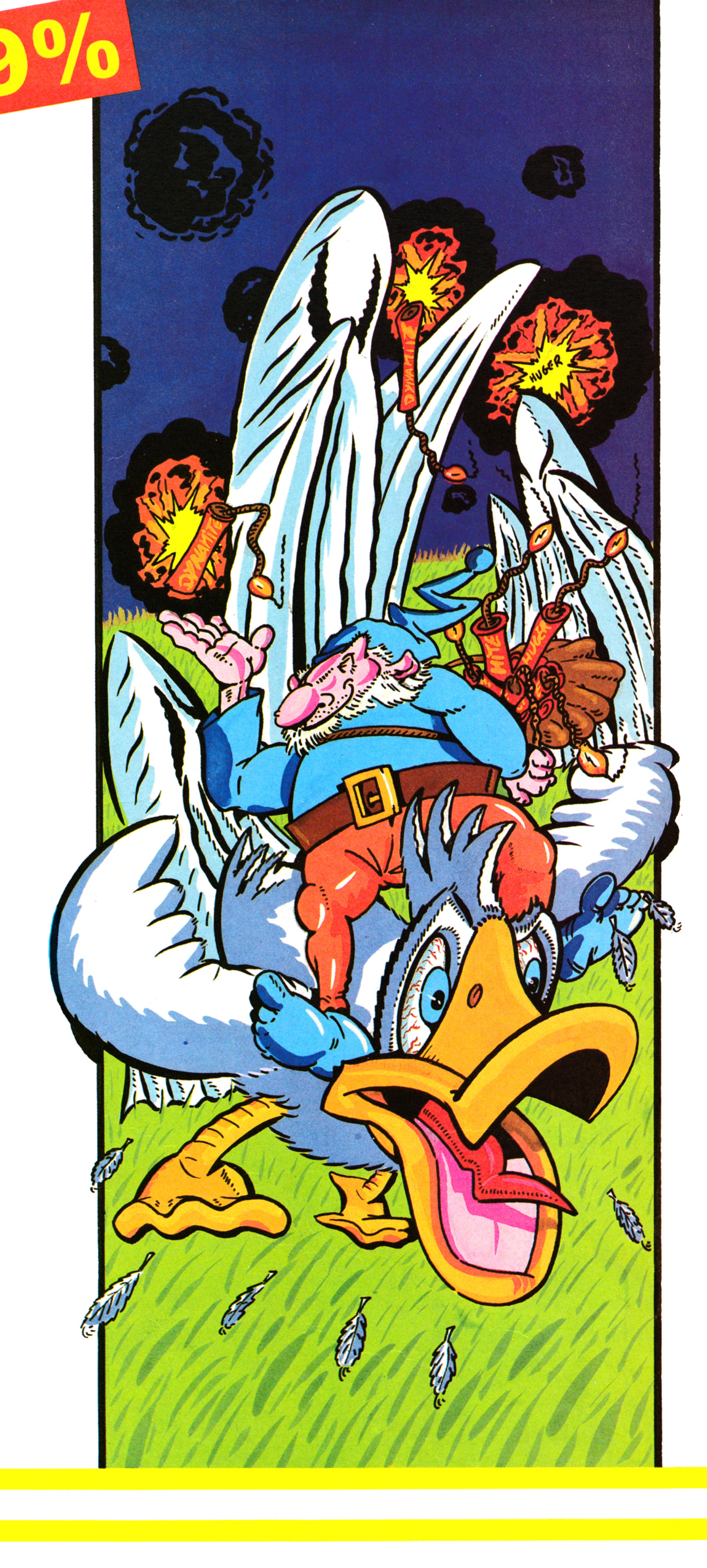


LE FAUCHEUR SINISTRE : UN MAGICIEN SANS PITIE

On a passé en revue les principaux monstres à dégommer. Il est grand temps de se pencher sur un cas d'ennemi bien particulier : le Faucheur sinistre. Aspect : un magicien dégoulinant, jeteur de sorts. Pouvoir : tout simplement celui de vous détruire, tournoyant sur Duck et Dwarf sans leur laisser aucune chance. Point faible : aucun, vous pouvez tirer, mettre un coup de poing sur l'écran de votre CPC ou appeler les voisins, vous finirez carbonisé. Avantage : avant la partie (en appuyant sur la touche C du clavier), il est possible de choisir un certain nombre de Faucheurs sinistres lancés aux trousses des héros. Entre un et six. Ainsi qu'un niveau d'agressivité (dur, plutôt dur ou facile). Oui, mais alors, me direz-vous, comment échapper à un Faucheur ? Facile, en le feintant. En se cachant dans le coin d'une salle ou en attendant qu'il se trouve dans une pièce qui lui interdit de remonter, et d'en profiter pour vous éloigner de lui. Différentes tactiques réalisables uniquement si vous gardez sans cesse un œil rivé au plan des salles se trouvant au-dessous de l'écran de jeu (oui, je sais, je l'ai déjà dit, mais certains ont la mémoire très courte).



DUO 69%



DYNAMIC SPIELBERG

Les décors du jeu, c'est carrément Cécil B. De Mille ou Spielberg dans ses grands jours : des statues en or sorties d'un musée galactique, des colonnes romaines que les graphistes du soft ont du dénicher chez un antiquaire italien et, bien sûr, des portes sculptées. Je dis bien sûr car elles font passer d'une salle à l'autre. Soyez perspicace, parce que l'une d'entre elles (au design étrangement primitif, je vous met sur la voie) vous permettra d'accéder à la salle des calculs, une fois réunis les différents morceaux de la clé. Donc, si vous la croisez, retenez bien son emplacement.

FINALEMENT, DYNAMIC DUO, C'EST BIEN OU PAS ?

Je sais, vous vous dites : "OK, j'ai compris le jeu, on cherche une clé un peu comme dans Rambo III, en déplaçant un chercheur fou accompagné de Saturnin. Mais le jeu en vaut-il la chandelle, Matt ?" Eh bien, je pense que Dynamic Duo va ravir une bonne partie d'entre vous, mais que certains y seront totalement hermétiques. Pour : la possibilité de jouer à deux, les graphismes et l'animation, le labyrinthe assez difficile à bien connaître et l'étonnante galerie d'adversaires proposée. Contre : une certaine répétition dans les situations (amenuisée par les différentes possibilités en début de partie - voir plus haut) et une découverte finale rapidement maîtrisée. Je me dois aussi de vous préciser que jouer en solitaire à Dynamic Duo n'enlève rien à la qualité du soft. Vous voilà donc avec tous les éléments concernant ce jeu. A vous de juger maintenant, et place aux notes.

Matt MURDOCK

DYNAMIC DUO de FIREBIRD
K7 : 95 F
D7 : 145 F

Graphisme :	75 %
Son :	75 %
Animation :	75 %
Difficulté :	70 %
Richesse :	60 %
Scénario :	60 %
Ergonomie :	80 %
Notice :	70 %
Longévité :	60 %
Rhaa/Lovely :	60 %

TOUT AMSTRAD SUR VOTRE M



UN 464 OU UN 6128 + UN MINITEL + UN KIT DE TELECHARGEMENT = DES CENTAINES DE LOGICIELS CHEZ VOUS.

MINITEL. 36 15 CODE AMSTRAD

LE SERVEUR AMSTRAD UN SERVICE A VOTRE DISPOSITION 24 HEURES/24

AMSTRAD : Téléchargez-vous !

Le téléchargement consiste à charger un logiciel sur votre micro-ordinateur en transférant le code informatique par la ligne de téléphone, le minitel et un câble de liaison Minitel-Micro. Avec la plus grande facilité et à tout moment, chargez des centaines de super logiciels pour votre ordinateur. En quelques minutes, sans bouger de chez vous, choisissez-les, découvrez-les, utilisez-les pour votre plus grand plaisir.

AMSTRAD : La gamme !

C'est le catalogue de tous nos produits :
Les traitements de texte, les ordinateurs professionnels, les familiaux et leurs périphériques, l'Audio et la Vidéo.
Vous trouverez là toutes les spécifications de nos produits. Vous cherchez le prix du PC 2086 DD ? En quelques secondes vous connaîtrez en plus tous ses atouts.

AMSTRAD : Vous saurez tout !

Toutes les infos de dernière minute, les nouveautés, les promotions sont dans les NEWS.
Ce sont aussi plusieurs centaines de réponses aux questions que vous vous posez. Elles sont répertoriées dans la rubrique QUESTIONS/REPONSES.
Avec le FORUM, faites salon et développez en direct un sujet ou une question d'actualité informatique.
Plus pratique, consultez les TRUCS ET ASTUCES, et améliorez la convivialité de votre machine.
Vous avez la question du siècle à nous poser : la MESSAGERIE vous assure une réponse dans les 24 heures par un de nos techniciens.
Vous cherchez l'adresse d'un revendeur, d'un éditeur ou d'un centre de formation AMSTRAD ?... Consultez la rubrique LES BONNES ADRESSES et mettez-vous en contact direct avec eux.

AMSTRAD : A vous de jouer !

Des lots à gagner chaque jour, du kit de téléchargement aux PC, en passant par des centaines de logiciels. Un QUIZZ, des CHALLENGERS, des NUMEROS GAGNANTS, bref plein d'occasions de gagner à chaque nouvelle page de notre serveur.

Vite, offrez-vous le kit de téléchargement, en renvoyant ce bon rempli et accompagné d'un chèque de 99 francs, à l'ordre d'AMSTRAD (frais de port et emballage inclus).
AMSTRAD - 72-78, Grande Rue - Boite postale 73 - 92310 Sèvres

MENDÈS-FRANCE M.C.

CPC 13

Je désire recevoir le kit de téléchargement contre le chèque ci-joint.

Nom : ______________________

Prénom : ______________________

Adresse : ______________________

____

Code postal : __________ Ville : __________

Pour AMSTRAD 464 version cassette ☐
Pour AMSTRAD 6128 version disquette ☐



La Qualité.
L'innovation en plus

LES PLUS BELLES LETTRES DE MISS X

Le vent s'est tu, le chef a chu et j'suis venue. Fidèle au poste. Voilà juste un an que la rubrique des plus belles lettres de Miss X existe. Je suis toujours fraîche comme une rose, pimpante, joyeuse et hilare quand je lis vos lettres. Fi des commentaires autosatisfaits, passons à votre courrier.

Chère Miss X,
Tous les muscles tendus vers la feuille, je dus canaliser tout mon courage pour t'écrire. Pour passer ma nervosité, je refeuilletai le n° 11, m'arrêtant à tous les dessins de Pierre Ouin. Arrivé à la page 114, un large sourire se dessina sur mon visage et ma plume commença à noircir le papier. Tout cela pour t'exposer mon idée : pourquoi ne pas donner aux journalistes d'Amstrad Cent Pour Cent les rubriques qu'ils n'ont pas l'habitude de faire. Je m'explique : le chef pourrait tester des jeux, tu prendrais sa place (profites-en pour te venger), Sined ferait le courrier, etc. A part ça, longue vie et continuez sur cette voie, c'est la meilleure.

Germinal

Cher Germinal,
OK d'ac. Ta proposition est pas mal, je la réserve pour le mois d'avril (à cause du poisson). Nous avons quelques autres idées renversantes que nous gardons secrètes pour ce prochain numéro. Attendez-vous au pire ou au meilleur...

Salut Miss X,
L'autre jour, je me prélassais devant le manche de mon joystick car, dans la soirée du 2 février, je jouais au jeu conçu par Steve Brown : Barbarian. Malheureusement, le manche de mon joystick resta dans ma main et le socle cloué, sur mon bureau. Comme je déteste jouer avec le clavier, j'ai lu et relu le dernier numéro de Cent Pour Cent que j'achète tous les mois. Je me suis surtout attardé sur ta rubrique, quand, tout à coup, l'âme de mon joystick me poussa à prendre un stylo, un bout de papier et à t'écrire cette lettre. Moi et mon joystick discutions souvent d'un concours où il faudrait corriger des erreurs dissimulées dans un programme. Il n'y aurait que les mordus d'informatique qui réussiraient à le faire fonctionner. J'espère que mon idée te plaira. Salut Miss X.

Le Toulousain

Salut le Toulousain,
Il y a à peu près six mois, Sined a eu la même idée que toi. Après en avoir discuté, nous avons finalement laissé tomber. Nous avons estimé que ce concours ne serait amusant que pour quelques-uns, et que la majorité des lecteurs serait frustrée. Toujours est-il que si vous êtes nombreux à nous réclamer ce concours, eh bien, vous l'aurez !

Chère Miss X adorée,
J'ai plusieurs questions à te poser : est-il réellement possible de faire partie de la rédac ? Ou au moins à moitié, parce que là où j'habite (Lyon), je ne pourrai pas venir roupiller dans vos bureaux silencieux. Je sais, je suis en retard, il y a déjà longtemps que tu en as parlé, mais peut-être reste-t-il une ou deux couchettes chez vous... ? Par ailleurs, j'aimerais savoir si tu réponds à toutes les missives qu'on t'envoie, nous, pauvres lecteurs lassés d'attendre encore et toujours une réponse à nos questions ? Enfin, pourquoi repousser la demande de Sébastien du n° 12 qui proposait de faire des posters de toute la rédac ? Si vous n'êtes pas des stars, nous on vous aime bien. Bon, d'accord, des posters de vous, ça ferait un peu : "Ah ben, à Cent Pour Cent, ils s'y croient vachement dis donc !" Mais on s'en fout royalement de l'avis des autres, après tout... Allez, je te quitte.

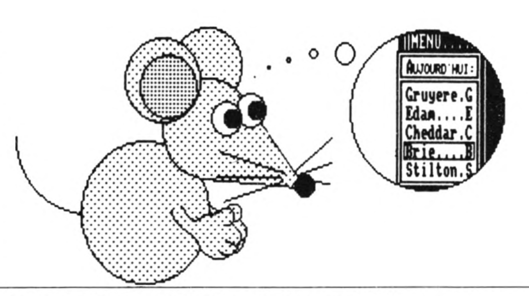
The Admirator

Ave Admirator,
Il est vraiment possible de faire partie de la rédaction. Evidemment, si tu habites à Lyon c'est beaucoup plus compliqué. Tu comprendras très facilement que, pour travailler à *Cent Pour Cent*, il faudrait que tu habites dans la région parisienne. Cela est d'ailleurs valable pour tout le monde, c'est un peu injuste, mais c'est la vie... D'autre part, pour tous ceux qui ont envoyé un article, je vais leur répondre personnellement dans le mois à venir... Pour le poster de toute l'équipe, vous êtes toujours nombreux à nous le réclamer, mais la réponse est encore non. A bientôt.

Miss X

DUCHET COMPUTERS

51, Saint-George Road CHEPSTOW - NP6 5LA
ANGLETERRE - Tél. + 44 291 625 780



EN EXCLUSIVITE :
MATERIEL ET LOGICIELS EN FRANÇAIS POUR AMSTRAD/SCHNEIDER 464/664/6128 A DES PRIX PLANCHER !

PUBLICATION ASSISTEE PAR ORDINATEUR POUR CPC 6128
(Les CPC 464+DD1/664 nécessitent une extension mémoire DK Tronics 64K)

OXFORD P.A.O.

Un FANTASTIQUE progiciel en FRANÇAIS pour créer facilement vos mises en page.
La disquette 3" comprend 350 Koctets de programmes, fichiers, projets, icônes, motifs, figures géométriques, bordures, 28 fontes de caractères, etc. aisément redéfinissables.
Créez facilement vos documents, fontes, dessins, icônes, etc.
Intégrez texte, vos copies d'écran personnelles, etc. à vos documents.
Edition, copie et mouvement de blocs de travail entiers.
Edition et création de caractères, motifs, dessins, etc. à un demi pixel près.
Zoom, effets miroir, vidéo inversé, "tête en bas", etc.
Compatible avec SOURIS Siren (et AMX), manettes ou clavier et avec imprimantes matricielles AMSTRAD (sauf DMP1), EPSON et compatibles, et de type IBM.
Copies imprimées multiples, échelle à 100 %, à 50 %, à 25 %.
Nombreuses possibilités, de l'impression légère rapide à l'impression de précision "une aiguille" en très haute résolution.
Entièrement en français. Manuel complet très détaillé en français. Enfantin à utiliser.

OXFORD P.A.O. sur disquette 3" pour CPC 6128 (ou 464+DD1/664 avec 128K) ne vaut que .... **250,00 FF** **port compris**
(Pour expédition hors Europe ajouter 10 FF S.V.P.)

BIG FLASHER

Plus de 200 Koctets de RSX et progiciels utilitaires en français, extrêmement simples à utiliser !.

Plus de 130 options d'exploration, édition, recherche, création, manipulation, information, compactage, formatage, archivage, copie, gestion d'imprimante, création de posters de 8 pages, programmation de touches, calculations, copies d'écrans, double PEEK, double POKE, tri de données, traceur, gestion de couleurs, input, call, analyses, etc.

Toutes les RSX peuvent être incorporées dans des programmes personnels. La plupart des options comportent un envoi facultatif sur imprimante. Compatible clavier, manette et souris AMX.

Enorme manuel en français, bourré d'exemples.

BIG FLASHER (DISC 3") en français pour CPC 464/664/6128 ne vaut que .... **200,00 FF** **port compris**
(Envoi avion hors Europe + 20 FF S.V.P.)

TRANSFERTS CASSETTE DISQUETTE

NEMESIS EXPRESS

Le progiciel de transfert universel

Heureux propriétaire d'un lecteur de disquettes, avez-vous un ou deux problèmes à trouver un logiciel de transfert extraordinaire pour archiver votre collection de cassettes sur des disquettes ?
Ne vous tapez plus la tête contre les murs ! D'abord ça fait mal, et puis ça peut réveiller les voisins !... Procurez-vous **NEMESIS EXPRESS...**
NEMESIS EXPRESS comprend 95 programmes utilitaires sur les deux faces d'une disquette !
NEMESIS EXPRESS possède un "renifleur" automatique qui vous indiquera la meilleure façon de transférer vos cassettes.
NEMESIS EXPRESS est le plus puissant logiciel de transfert K7/DISC en Grande-Bretagne.
NEMESIS EXPRESS est universel. Il transfère les cassettes nouvelles, récentes ou même anciennes !
NEMESIS EXPRESS pour 464/664/6128 est disponible en version française. Il est accompagné d'un manuel complet et extrêmement détaillé en français.

NEMESIS EXPRESS (Disc 3") en français ne vaut que .... **200,00 FF** **port compris**
(Envoi avion hors Europe + 10 FF S.V.P.)

Rajoutez 30 FF et nous joindrons les détails de transfert de 900 (neuf cents !) cassettes avec NEMESIS EXPRESS.

Les produits ci-dessus sont en stock et disponibles EXCLUSIVEMENT en vente par correspondance chez DUCHET COMPUTERS. Ils ne sont pas en vente dans les magasins.

Envoyez vite votre commande (en français) **à :**

DUCHET COMPUTERS

51, Saint-George Road CHEPSTOW - NP6 5LA
ANGLETERRE - **Tél. + 44 - 291 625 780**
ENVOI IMMEDIAT LE JOUR MEME PAR AVION dans le monde entier

REGLEMENT A L'ORDRE DE "DUCHET COMPUTERS" par : • Mandat Poste International en Francs • Chèque personnel français bancaire ou CCP en Francs • EUROCHEQUE personnel en livres sterling (vous faites la conversion) • CHEQUE BANCAIRE en livres sterling compensable en Angleterre établi par votre banque • Carte de crédit internationale VISA, EUROCARD, MASTERCARD, ACCESS (indiquez n° de carte et date de validité, mais n'envoyez pas votre carte).

Si vous êtes pressé, passez votre commande par téléphone EN PARLANT EN FRANÇAIS !
Téléphonez à Caroline, Jean-Pierre ou Didier au (indicatif international) **+ 44 291 625 780** de 8 h à 19 h

Nous acceptons les commandes par téléphone avec cartes de crédit.

Nous exportons nos produits non seulement vers les pays du Marché Commun, mais aussi vers plus de quarante pays francophones et francophiles. Nos prix sont exempts de taxes britanniques. Nous attirons l'attention de notre aimable clientèle sur ses responsabilités concernant les formalités d'envoi de fonds, taxes locales, licences éventuelles, etc... qui seront à sa charge selon la législation en vigueur dans le pays respectif de destination.

LES SAUCISSES DE LA FRANCK FORTE

Oui, je sais, ce titre ridicule ne veut rien dire. Mais, depuis le temps que je me décarcasse à trouver des jeux de mots avec mon nom - et croyez-moi, c'est pas facile -, je me suis dit, ce midi même, en mangeant une francfort-frites : "tiens, ça me donne une idée pour le courrier des lecteurs dans le *Cent Pour Cent*". Donc acte. Et puis sincèrement, si vous trouvez que ce n'est pas drôle, allez voir du côté de l'initiation à l'assembleur de mon ami Sined, il ne s'est pas vraiment foulé non plus pour son titre. Faut dire qu'en ce moment, on n'a pas trop la pêche. Vivement qu'on aille voir Mylène Farmer sur scène, ça nous redonnera un petit peu de tonus (surtout si "elles sont douces", ce dont je ne doute pas). Mais trêve de bavardages, passons à vos lettres, nombreuses ce mois-ci.



Cher Frank, étant grande prêtresse au temple du dieu CPC et initiée aux secrets du démon assembleur, je sollicite ton aide, ô Grand Initiateur. Je me suis livrée aux joies de la programmation en fabriquant un filtre destiné à l'animation, en respectant la régle sacrée : restitution du fond, sauvegarde du fond, affichage de l'objet. Bien que ce filtre fonctionne, le résultat est très décevant, en ce sens que l'animation clignote, même si je sacrifie trois octets sur l'autel du dieu CALL &BD19. A mon avis, c'est dû au fait que le balayage de l'écran intervient pendant la routine. N'y aurait-il pas moyen d'y remédier en détournant, voire en stoppant momentanément le balayage ? Je te souhaite longue vie, et que la lumière du Grand CPC vous éclaire tous.

Miss Tick

Eh, les gars, z'avez vu ? C'est une gonzesse, une vraie ! Et qui écrit vachement bien qui plus est (même si elle fait des fôtes d'aurthograffe, mais elle n'est pas la seule). On va essayer de t'aider, petite, laisse faire les hommes, hum, hum (raclement de gorge).
Effectivement, et bien qu'il soit pour ainsi dire incontournable, le CALL &BD19 a cela d'ennuyeux qu'il ne laisse pas beaucoup de temps pour afficher tous les sprites dont tu pourrais avoir besoin dans ton programme. Comme il est impossible d'interrompre, même momentanément, le balayage de l'écran, il faut donc ruser quelque peu.
D'abord, au lieu de faire un CALL &BD19, qui prend du temps-machine inutile (le temps que le CPC sache à quelle adresse se brancher en ROM, tu aurais déjà pu afficher deux sprites !), utilise la routine suivante :

```
FRAME:  LD   B,#F5
WAIT:   IN   A,(C)
        RRA
        JR   NC,WAIT
```

C'est exactement la même routine que dans la ROM, mais elle est directement dans ton programme à toi. De plus, il ne faut pas appeler cette routine n'importe quand, mais à un instant bien précis, c'est-à-dire juste après la sauvegarde du fond. Une bonne séquence serait : sauvegarde - affichage - gestions diverses (joystick, score, etc.) - CALL FRAME - restitution. Cela dit, il convient maintenant d'avoir des routines vachement optimisées, c'est-à-dire rapides. N'oublie pas que tu ne possèdes que peu de temps pour afficher ton (tes) sprite(s) - en fait, le temps que le faisceau d'électrons "remonte" jusqu'au premier octet de la mémoire-écran. Au plaisir d'avoir de tes nouvelles bientôt, et, si tu es sur Paris, passe donc nous voir, ça me fera plaisir (prends la peine de téléphoner avant, on ne sait jamais).

Salut Frank Einstein. Tout d'abord, a very good compliment for your Amstrad Cent Pour Cent, qui est un des meilleurs journaux de micro-informatique. Bon, mon problème est le suivant : je suis un PCWiste, et je possède un 8512. Comment pourrais-je adapter vos (super) listings sur mon ordinateur ? Secundo, je possède le jeu Batman (sur PCW donc) mais je n'arrive pas à trouver toutes les pièces de la bat-craft. Pourrais-tu me filer un tuyau, voire des vies infinies ? Sur ce, le bonjour à Miss X et à toute l'équipe.

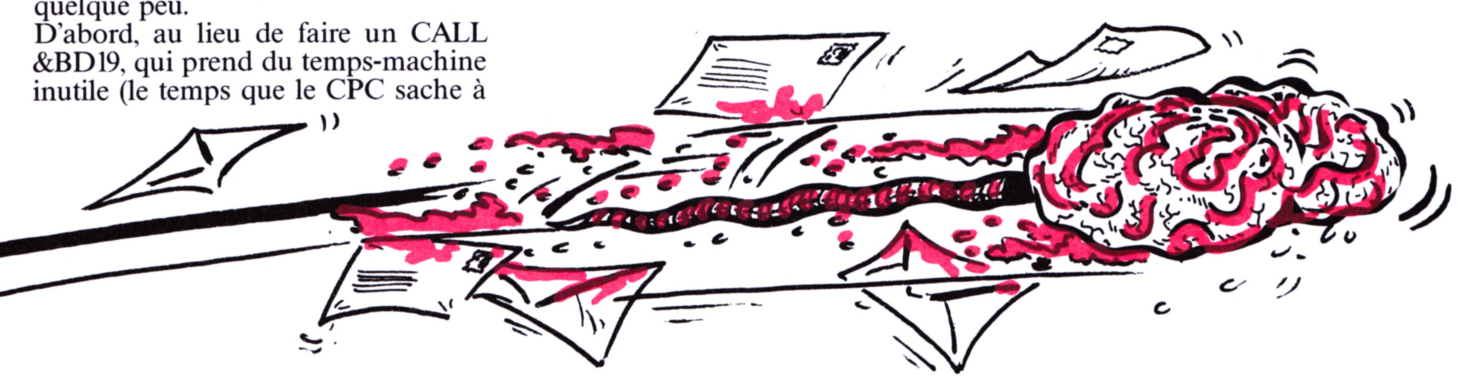
Le Gitan

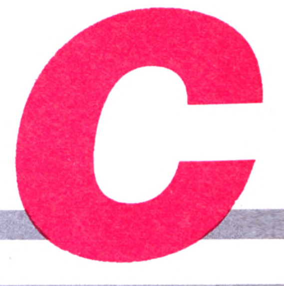
Heu... Le Gitan, tu dis ? Je suis désolé, mec, j'espère que tu ne vas pas m'envoyer tes frangins, mais... Dans *Amstrad Cent Pour Cent*, il y a CPC... Et comme tu auras pu le remarquer en nous lisant, on ne parle que du CPC, qu'il soit 464, 664 ou 6128, mais en aucun cas de PCW. Mais bon, si tu veux essayer d'adapter nos listings, commence par ne choisir que ceux 100 % Basic qui ne font pas trop appel aux spécificités du CPC (ça va être dur à trouver), et toutes les instructions que le Basic Mallard ne connaît pas, débrouille-toi pour les remplacer (par exemple, MODE par CLS. Pour PLOT et DRAW, je te laisse le soin d'écrire, en langage-machine, les routines correspondantes). Quant à Batman, j'ai demandé à Septh, par acquis de conscience, mais rien à faire... Le PCW et lui, ça fait trois et demi [il est un peu enrobé (note de Septh : mais moins que Lipfy, na !)]. Comme on n'est pas méchant, je peux quand même te dire que la presse concurrente parle régulièrement du PCW, vas donc faire un tour chez eux.

Cher Frank, je suis un superlecteur de votre supermagazine et je vous lis depuis le numéro 8 (honte à moi). Avant, je lisais A(censuré)G, mais je l'ai lâché parce qu'il n'était pas assez branché, contrairement à vous. Venons-en au fait : à quoi servent les touches TAB et COPY du CPC ? Quels sont les jeux préférés de Skinhead (pardon, Sined) ? S'il veut, je peux lui envoyer la solution de Barbarian. Faites-moi une faveur, SVP, envoyez-moi un listing du jeu Pacman, parce que celui paru dans A(censuré)G est bourré de fautes que je n'ai pas su retrouver.
Votre dévoué : Christophe Davenne, alias Helpman

Helpman ? C'est parce que du donnes de l'aide ou parce que tu n'arrêtes pas d'en demander ? Ecoute, si tu nous lis depuis longtemps, tu dois me connaître, je ne suis pas quelqu'un de méchant. Simplement, si tu avais ouvert la documentation livrée avec ton CPC, tu saurais pertinemment-très-bien à quoi servent les deux touches sus-citées. Faites donc un effort, quoi !
Quant à Sined, estime-toi heureux que je ne lui ai pas transmis ta requête, tu t'en serais retrouvé décapité pour le coup. Tu penses bien que Barbarian, ça fait une paye qu'il l'a fini ! Cela dit, ses jeux préférés vont donc de Barbarian (celui de Palace, bien sûr) à BallBreaker (de CRL, voire Amcharge de ce mois), en passant par Conqueror (sur son Archimedes chéri), Eco (sur mon Atari ST chéri) et FA-18 Interceptor (sur mon Amiga chéri aussi). Comme tu le vois, il n'est pas vraiment raciste !

Frank Einstein

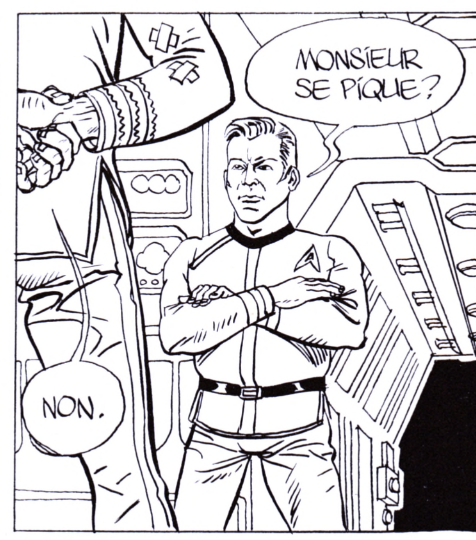




POKES AU













Décidément, c'est une véritable hécatombe militaire qui frappe les honnêtes bidouilleurs : après Robby, voici que le Celtic Gang est appelé sous les drapeaux, où il ira faire son devoir de jeune adolescent gongolais. Moi-même, je commence à ne plus me sentir vraiment en sécurité...

Il faut faire quelque chose, nous ne pouvons dignement pas laisser ces deux héros moisir, pendant plus d'un an, l'un à Metz, l'autre je ne sais où (il a oublié de me le dire !), dans une caserne humide aux barraquements glacés, où ils subiront les plus dures épreuves et perdront toute trace de dignité humaine, sous les ordres d'incervelés analphabètes en uniforme appliquant le règlement à la lettre, sans même savoir ce qu'est précisément une lettre.

C'est pourquoi, crackeurs, crackeuses, je vous invite solennellement à manifester votre soutien aux sieurs Robby et Celtic, par des lettres optimistes, que je ne manquerai bien sûr pas de leur transmettre. Plus qu'un élan spontané de sympathie, ces missives redonneront du courage et de l'espoir à ces deux braves. Soyez nombreux et nombreuses à répondre à cet appel, mais n'oubliez pas de joindre une enveloppe timbrée (sans adresse bien sûr), parce qu'on veut bien faire faire plaisir à ces deux zigotos, mais faut quand même pas exagérer. Ce n'est pas à nous de payer de notre poche le prix du service PTT.

On se calme. Par moments, je me demande si je ne ferais pas mieux de prendre quelques vacances, bien méritées il est vrai. Cela dit, je ne plaisantais qu'à moitié : tous ceux qui désirent envoyer une petite bafouille à

Robby ou au Celtic, peuvent toujours le faire par l'intermédiaire du journal. A bon entendeur, salut.
Tout de suite et sans autre forme de transition, voici un truc envoyé par Pascal pour obtenir le cheat-mode de l'excellent Exolon de Hewson : il suffit, tout comme dans Cybernoïd, d'ailleurs, de redéfinir les touches de jeu, et de rentrer la combinaison suivante : ZORBA pour les claviers Qwerty, et WORBQ pour les azerty (il est d'ailleurs bien connu qu'un clavier azerty en vaux deux). Le non moins excellent sieur Rafaelle Cecco n'a pas beaucoup de suite dans les idées, dirait-on...
Deux messages personnels avant de continuer : le premier vient du Celtic Gang (eh oui, encore lui), qui envoie un gros, gras et grand salut aux TB'Crackers (eh oui, encore eux). Le second émane de votre serviteur, et est destiné aux MBL Gang d'Ije : les gars, si vous pouviez m'envoyer une disquette, plutôt que trois pages de listing manuscrit, ce serait sympa, merci.
Comme dirait Philippe Bouvard : Bidouille de monsieur Albert Potier, d'Ardricourt, dans la Seine-et-Oise ; quel est le code d'accès de la deuxième partie de Phantis (Game Over II) ?
- 84187 ?
-Oui, bonne réponse de PickUp WC (TM) !

Christophe Delpierre me communique, comme ça, de manière tout à fait impromptue, les codes d'accès d'Agent X II. Ce sont, dans l'ordre alphabétique d'apparition à l'écran :

LOUDHAILER GOOSE, PITIFUL LOBSTERS et SMALL CHANGE GOT RAINED ON. Merci ! Merci !

Christophe Delpierre. De rien ! De rien, répond-il. Le même Christophe Delpierre qui a découvert que, dans Victory Road, pour jouer à deux joueurs alors qu'on est tout seul, il faut, lors de la redéfinition des touches, choisir le clavier (keyboard) pour le premier joueur, puis donner comme touches le joystick (up, dpwn, etc.). Ensuite, on choisit joystick 1 pour le deuxième joueur (player 2), on commence le jeu à deux joueurs, et, ô miracle, on dirige deux bonshommes.
Marc Capogrosso, de Louvres, sans doute à force de persévérance, a trouvé tous les codes des vols, ainsi que le chenal de A 320 de Loriciels. Voici ce que cela donne :

LE COIN DU DISCOBOLE

Honneur au Celtic donc, qui, sans doute par esprit de vengeance, communique pêle-mêle quelques bidouilles à mettre en œuvre sous l'éditeur de Discology.

CODES	VOLS	CHENAL
5067	204	1
1164	320	2
4752	404	3
3289	328	4
3771	421	5
7007	944	6
1357	959	7
6470	747	8

DRAGON NINJA D'IMAGINE

Rechercher, en piste 9, secteur 02, adresse 02B1, l'octet de valeur 08, et le remplacer par FF, ce qui octroie de l'énergie infinie. Pour les vies infinies, rechercher toujours dans la même piste, même secteur, mais à l'adresse 02B6 (donc, cinq octets plus loin), l'octet 03 et le remplacer, lui aussi, par FF.

AFTER BURNER D'ACTIVISION

Rechercher la chaîne hexadécimale suivante : BD-47-32-05, et remplacer ce dernier 05 par un 70, ce qui octroie non pas des vies infinies, mais 112 vies. C'est nettement suffisant pour arriver à la fin de ce superbe jeu (d'ailleurs, les plus perspicaces d'entre vous auront remarqué, sur les photos de notre test du mois dernier, un nombre de vies assez impressionnant). La bidouille du Celtic nous a permis de finir After Burner avant de vous en causer. Comme quoi, quand on fait quelque chose, on le fait jusqu'au bout. (C'était une attaque personnelle contre quelqu'un qui se reconnaîtra certainement).
Cela dit, le Celtic n'est pas le seul à bosser toute la nuit comme un malade pour trouver des pokes. Les TB'Crackers sont, eux aussi, champions en la matière, et je le prouve :

BATMAN D'OCEAN

Dans la première partie (contre le Pingouin), rechercher la chaîne hexadécimale 19-35-F0-72-DD, et remplacer le 35 par C9, afin d'obtenir, d'une part, la chaîne 19-C9-F0-72-DD, et, d'autre part, des niveaux de vie, de force, etc. infinis. Ça marche aussi pour la seconde partie (contre le Joker).



POKES AU RAPPORT

RETURN OF THE JEDI DE DOMARK

Attention, c'est sur la disquette originale que ça se passe. Pour la première partie, rechercher en piste 7, secteur 03, adresse 01D1, l'octet 28, et le remplacer par 18. Ca se passe à peu près de la même manière pour la seconde partie : piste 9, secteur 05, adresse 004E, remplacer le 28 par un 18. Dans les deux cas, on obtient une invincibilité ma foi fort utile.

GALACTIC CONQUEROR DE TITUS

De l'énergie infinie, ça vous tente ? Dans ce cas, il suffit de rechercher la chaîne hexa 3A-F5-42-90-DA et de remplacer le 90 par un 00.

RAMBO III D'OCEAN

Pour que l'adaptation du film soit encore plus fidèle, c'est-à-dire pour que le héros ne meure pas, il faut rechercher la chaîne FE-26-D2-6A-1B et remplacer les trois derniers octets par des 00.

R-TYPE D'ACTIVISION

Sur la disquette originale, aller en piste 32, secteur 49, adresse 01A6, et remplacer le 35 qui s'y trouve par un 00 pour avoir des vies infinies. Précision du génialissime Alain Massoumipour, que dorénavant vous appellerez avec respect Poum : pour ceux qui préfèrent bidouiller leur copie anti-café de sauvegarde, si on recherche la chaîne 05-21-0A, dans laquelle on remplacera le 05 par 00, ça marche aussi (ces deux bidouilles me sont parvenues à un jour d'intervalle, celle des TB la première d'ailleurs). Finalement (là, les TB reprennent la parole), en piste 31, secteur 42, adresse 019C, se trouve un 00 qui indique le niveau de départ. Le remplacer par un nombre compris en 00 et 07 permet donc de commencer à n'importe quel tableau.

TITAN DE TITUS

Sur la disquette originale, une astuce sympa : à la piste 20, secteur 00, adresse 0541, se trouvent les deux octets 57-C5 ; les remplacer par 2A-C7 permettra, par la suite, de passer au tableau suivant par un simple appui sur la touche Esc. Rigolo, non ?

OFF SHORE WARRIOR DE TITUS

Piste 26, secteur 45, adresse 0142, remplacer le 35 par un 00 permet d'obtenir des missiles en nombre infini. Mais encore plus fort, toujours piste 26, secteur 45, mais à l'adresse 0098, remplacer les trois octets D2-BA-A6 par des 00 permet de passer au niveau supérieur lorsqu'on meurt !

SKATE CRAZY DE GREMLIN GRAPHICS

Etant donné que les arbitres (dans la première partie) sont des pourris qui ne donnent que des mauvaises notes, pour avoir 9 à chaque coup, il suffit d'aller en piste 14, secteur 13, adresse 0028, et de remplacer le 38-04 par 0000. Dans le même ordre d'idée, pour avoir tout le temps qu'on veut pour réaliser de belles figures, il faut aller en piste 13, secteur 16, adresse 0000, et remplacer le C8 qui s'y trouve par un C9.
Dans la seconde partie (arcade), aller en piste 7, secteur 15, adresse 0017 et remplacer le 01 par un 00, puis à l'adresse 004F, où il faudra également remplacer le 01 par un 00. On a alors des vies infinies, merci les TB'Crackers.

ROBOCOP D'OCEAN

Eh oui, je gardais le plus beau pour la fin... Alors, pour avoir des vies en quantité illimitée, il suffit de rechercher la chaîne hexa 21-CD-19-35-C2, et d'y remplacer les deux derniers octets pas des 00. Et, pour couronner le tout, voici le moyen d'obtenir de l'énergie en quantité, elle aussi, illimitée : recherchez donc dans un premier temps la chaîne 7D-3D-32-99-19, et remplacez-y le 3D par un 00, puis dans un deuxième temps FE-07-28-23-11, où vous remplacerez le 28 par un 18. Fabuleux, non ?
Sacrés TB'Crackers. Ils nous gâtent ce mois-ci. Et encore, j'ai pas tout pris. Par exemple, je me suis bien gardé d'accepter la bidouille pour Typhoon, parce que bon, le jeu est quand même un peu trop nul à mon goût. J'entends déjà des cris de protestation s'élever au loin ; cessez incessamment cette agitation, et, si vous voulez réellement des plans pour Typhoon, ruez-vous donc sur le prochain (ou sur le dernier, ça dépendra de nos dates de sortie respectives...) numéro de *Crazy Croc'*, l'un des meilleurs fanzines Amstrad du moment (à mon humble avis qui n'engage que moi, et sans vouloir faire de peine aux autres).

ARKANOID D'IMAGINE

Oui, je sais, ce jeu commence à dater un peu... Mais vu le nombre incroyable de bidouilles que nous proposent les KGB Cracker's, je ne pouvais pas le laisser passer.
- D'abord, les vies infinies : on recherche B7-35-26-06-00 qu'on remplace par B7-CD-99-32-00, puis on recherche B7-35-21-0D-00 qu'on remplace par B7-C9-A0-32-00.
- Pour changer de tableau, rien qu'en appuyant sur la touche COPY, ainsi que pour avoir la mitraillette en appuyant sur la touche ENTER, il faut rechercher CD-E5-14-AF et la remplacer par CD-AC-32-AF.
- Pour ne plus être embêté par les vilaines bébêtes : rechercher EF-A7-C2-8C-05 et la remplacer par EF-A7-C3-8C-05 ; rechercher ensuite F7-A7-C2-FC-05 et la remplacer par F7-A7-C3-FC-05 ; et pour terminer, rechercher FF-A7-C2-6C-06 et la remplacer par FF-A7-C3-6C-06.
- Pour pouvoir casser aussi les briques oranges, oui, les incassables, celles qui sont bien embêtantes dans certains tableaux : on recherche la chaîne C4-31-D6-10-28 et on la remplace par 6D-30-D6-10-28.
Balèze, non ?

LE CHOIX DES POKES, LE POIDS DES OCTETS

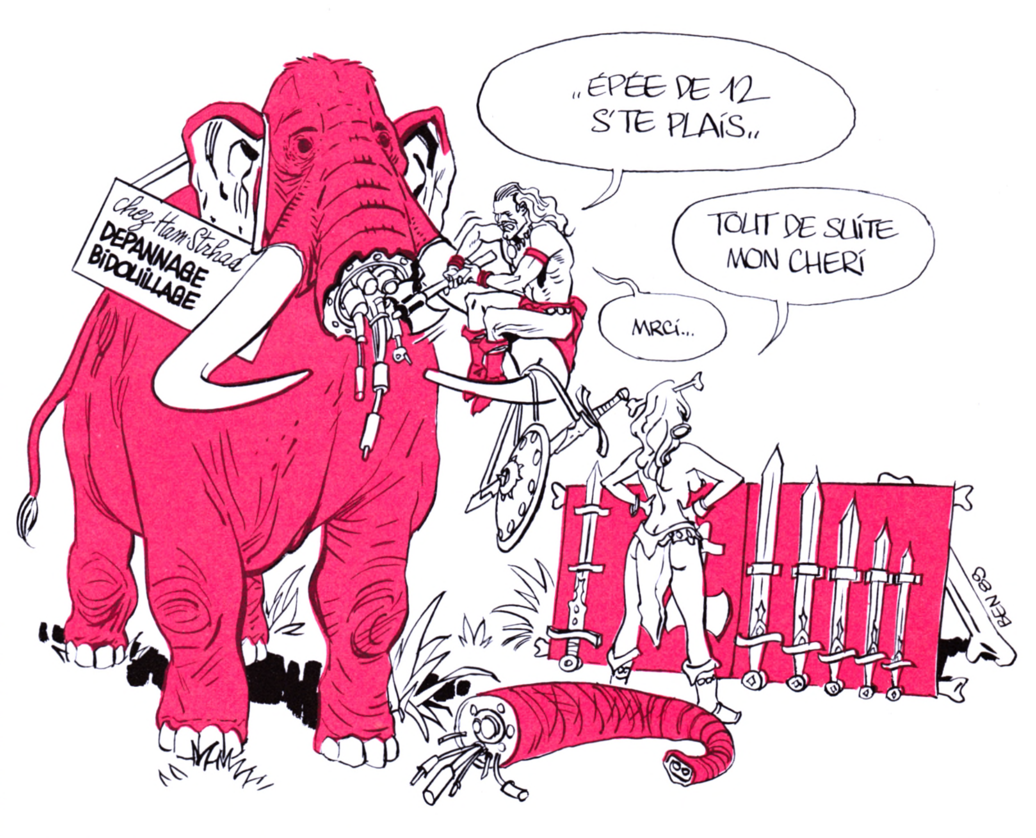
Ah ben non, pas de rubrique "Le choix des pokes, le poids des octets" ce mois-ci. Pourquoi ? Parce ce que vous êtes tellement fainéants, que je n'ai rien eu à me mettre sous la dent, voilà pourquoi ! Alors mes gaillards, j'aime autant vous dire que ça a intérêt à changer ; si le mois prochain, je n'ai pas au minimum sept (oui, j'ai bien dit sept) listings à publier, je vous garantis que le CACA va se fâcher tout rouge !

POKE &BDEE,SEPTH



BIDOUILLES PAS BIDONS

Comme nous vous l'avions (à réaction) annoncé il y a déjà quelque temps, voici un programme très attendu par tous. Un mode 1 en douze couleurs, qui nous a été offert gracieusement par Rubi, que tous peuvent remercier pour sa technique et ses compétences fabuleuses.



C'est que je commence déjà à en avoir plein le système d'exploitation (...le dos, quoi !) qu'un jeune et talentueux garçon, au demeurant fort sympathique, vienne piétiner mes plates-bandes décimées. C'est vrai, qui d'autre aurait bien pu venir détrôner notre bon vieux petit barbare de service, si ce n'est un mégapro du CPC qui connaît cette machine presque aussi bien que les génies qui l'ont conçue. Chaque fois que je le vois, je me prends une bonne vieille claque dans la tronche du genre à vous faire manger de la purée à la paille jusqu'à la fin de vos jours. Faudrait peut-être que je commence à me défoncer un petit peu l'oignon, sans quoi je ne ferai bientôt plus que pâle figure devant ce joli minois qu'est le visage ô combien sensuel et attachant de notre cher et illustre Rubi (tiens mon gars, ça fera cent balles pour toutes ces fleurs que je t'envoie, non mais).

Pour continuer à parler des copains, pensons encore une fois, de façon quotidienne et non pas mensuelle (faites votre petite prière tous les soirs au pied de votre lit froid et trop petit), à ce pauvre Robby, qui doit se les geler (les pieds) au fin fond d'un pays autant inhospitalier que lointain. Bref, salut mon petit Robby et sache que, du haut de *Cent Pour Cent*, des milliers de lecteurs te contemplent (je crois que j'ai déjà entendu ce truc-là quelque part, mais je ne peux pas m'enpêcher de le reprendre à mon compte). Si tes yeux passent sur ces phrases aussi banales que sincères, je t'en supplie à un genou, donne-nous de tes nouvelles car le vide créé par ton absence nous engloutit jour après jour dans une longue agonie romantique. Amen ! D'ailleurs, si Robby devait dire une phrase au sujet de Rubi (ne vous inquiétez pas, mois aussi je m'y perds), il dirait : "Rubi le beau ? Qué !" Car il va sans dire que c'est Robby le plus beau et non Rubi... à moins que cela ne soit l'inverse de l'opposé du contraire... Oh et puis zut ! Après tout, c'est vous que cela regarde. Dans ces pages, j'aimerais aussi m'excuser auprès de notre leader du New Celtic Gang, partisan hautement attaché au CACA pour la faute que j'ai commise à moult reprises dans le nom de son organisation nationale. En effet, ce n'est pas un k mais bien un c qui finit le second nom de son emblème. Bref, encore pardon.

Vitre (Bref Vitre, elle est propre cette vanne, non ?), pour la millième fois, et j'en dépose le copyright, trêve de plaisanteries et passons aux choses sérieuses.

DOUZE COULEURS MONDAINES

Pas mal pour introduire le mode 1 en douze couleurs. On peut mieux faire mais dehors, il fait froid, et le moral ainsi que la vivacité d'esprit en prennent un sacré coup dans le cornet. On se sent un tant soit peu le cerveau figé par les temps qui courent. M'enfin, plus que quelques petits mois de souffrance et nous pourrons enfin jouir et profiter de nos douloureux coups de soleil sans oublier nos cloques purulentes subtilement développées par cet astre rayonnant qui éclaire notre chère planète. Comment marche la routine ? C'est aussi simple qu'un fil à couper le beurre fonctionnant par l'aide d'un laser avec protection par bombardement de particules radioactives contrôlées. Bref, du "comme on l'aime à *Cent Pour Cent*". Que fait notre brave maître Rubi pour obtenir un si bel effet ? Il détourne les interruptions, en mettant le Kernel aux fraises pour quelques instants, et s'amuse à les gérer avant que le brave CPC ne batifole en perdant bêtement du temps. En parlant de temps, ce petit programme en perd un peu, mais on n'a jamais rien sans rien. Rubi, donc, suit l'évolution du balayage et du rafraîchissement de l'écran, et change les Inks à l'écran en fonction de celles du bon vieux Basic, chaque fois que le CRTC 6845 émet une interruption. En clair, le CRTC dit : "Eh toi, le Zaidkatrevin, viens par ici, j'ai un truc pour toi." Et c'est alors que Rubi dit, je cite : "Par ici la bonne soupe et les poireaux seront bien gardés, je vais te mouliner tout ça pour obtenir l'effet souhaité." En plus, il cause avec des rimes, l'animal. En termes simples et concis, pour réconforter le commun des mortels, sans y perdre son latin (bien vu les termes latins), voici l'explication du petit listing de multicolor-mode-ouane.



10, boulevard
de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

LE GRAND SPECIALISTE AMSTRAD

ACHETER UN AMSTRAD CPC CHEZ GENERAL C'EST ACHETER CHEZ LE PLUS IMPORTANT SPECIALISTE AMSTRAD CPC INDEPENDANT EN FRANCE !

MAGASIN OUVERT TOUS LES JOURS, SAUF DIMANCHE, DE 9 H 45 A 13 H ET DE 14 H A 19 H (Métro Strasbourg-St-Denis)

OFFRES GENERAL AMSTRAD CPC MARS 89

Extension mémoire 64 Ko Jagot et Léon pour CPC 464 ou CPC 6128	395F
Lecteur cassettes DATA RECORDER + cable pour CPC 6128	249F
2 joysticks PRO 500 + doubleur de joystick	295F
2 joysticks QUICKSHOOT II + doubleur de joystick	195F
Serveur Minitel AMSERV pour CPC	395F
2 rames de papier listing blanc 11 pouces	95F
2 boites rangement MEDIABOX POSSO (capacité 100 disquettes 3 pouces)	238F
Lot de 3 rubans pour IMP. CITIZEN 120D	150F
Lot de 3 rubans pour IMP. AMSTRAD DMP 2160	150F
Lot de 3 rubans pour IMPRIMANTE PCW	180F
Lot de 3 rubans autres imprimantes	Prix spéciaux, nous consulter
Bombe spéciale COMPUNETT pour nettoyer votre ordinateur	79F
Bombe spéciale PRINTER 66 pour nettoyer tête imprimante	79F
Socle orientable MONIBASE pour moniteur CPC	195F
Filtre écran en micromailles pour CPC 464 et 6128 couleur	179F
10 cassettes C20 MICRO	50F
Antenne TV 2 brins téléscopique intérieure pour tuner STATION MICRO	79F
Antenne TV amplifiée 32dB intérieure pour Tuner STATION MICRO	295F

OFFRE IMBATTABLE DU MOIS

Emulateur Minitel MENTEL CPC + Câble Minitel **350F**

OPERATION COUP DE BALAI SUR MATERIEL EN EXPO AU MAGASIN

2 mois de fonctionnement environ. Mêmes garanties que le matériel neuf. Quantités limitées.

CPC 464 MONOCHROME	1690 F
CPC 464 COULEUR	2690 F
CPC 6128 MONOCHROME	2540 F
CPC 6128 COULEUR	3590 F
IMPRIMANTE AMSTRAD DMP 2160	1500 F

OPERATION CPC 464 sans moniteur + Adaptateur Péritel MP1

Une exclusivité GENERAL ! Nous sommes en mesure de vous proposer le CPC 464 sans son moniteur, mais avec l'adaptateur Péritel qui permettra de le brancher sur votre téléviseur familial. Grace à cette proposition, nous obtenons un CPC 464 à un prix absolument et définitivement imbattable. Le CPC 464 reste et demeure l'appareil d'initiation à l'informatique par exellence et, par l'adjonction ultérieure d'un lecteur de disquettes, une utilisation professionnelle peut être envisagée.

CPC 464 sans moniteur + Adaptateur Péritel MP1 **1290F**

OPERATION COULEUR CPC 464 / CPC 6128

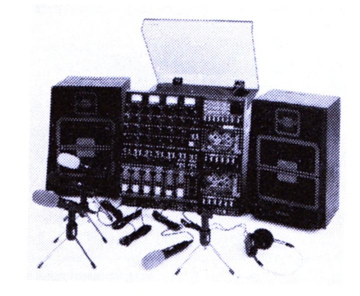
Une exclusivité GENERAL : Amis possesseurs de CPC 464 ou CPC 6128 monochrome, GENERAL vous offre une possibilité unique : **échangez votre ancien moniteur monochrome GT 65 contre un moniteur neuf couleur d'origine (modèle CTM 644).** Quantité limitée. Nous reprenons les moniteurs monochrome avec ou sans emballage, mais en état de fonctionnement).

Coût de l'échange : 1990F

OFFRE DE PARRAINAGE GENERAL

Amis clients satisfaits d'avoir acquis une machine chez GENERAL, faites-nous connaître auprès de vos amis. Si l'un d'eux souhaite acquérir un AMSTRAD, accompagnez-le chez GENERAL et lors de son achat, nous vous offrirons en cadeau une manette de jeu (modèle à notre choix, selon disponibilité).

CHAINE AMSTRAD STUDIO 100



DIMENSIONS : Unité centrale : L 41cm, H 37cm, P 43cm. Enceintes : L 24cm, H 37cm, P 17cm.

AMPLIFICATEUR : Puissance de sortie 2 x 10W. RMS (40W musicaux en pointe). Distorsion 0,5%. Réponse : 20Hz - 20kHz.

EGALISEUR GRAPHIQUE : Basses : 100 Hz / 10 dB. Médium : 1 kHz / 10 dB. Aigus : 10 kHz / 10 dB.

TOURNE-DISQUES : transmission par courroie. Vitesse 33/45 tours. Fluctuation : 0,1 %.

TUNER : FM : 87-198 MHz, sensibilité 5 microvolts. PO : 520-1650 kHz, sensibilité 250 microvolts. GO : 145-290 kHz, sensibilité 500 microvolts.

MIXAGE DES ENTREES : 6 entrées micro/ligne, par prise 6,35 mm mono.

CADEAU



MINI TV 12cm
Ecran de 12 cm (noir et blanc). VHF/UHF. CCIR B/G Europe et France. Tube à allumage rapide. Antenne téléscopique incorporée. Secteur 220V avec adapt. ext. Batt. 12V. Prise et cordon antenne ext. Cordon alim. allume-cigare.

ENTREE AUXILLIAIRE : sur prise RCA.

REGLAGE DES ENTREES : commutateur Off, Micro, Ligne, Cassette. Réducteur de bruit. Niveau. Egaliseur graves, médium et aigus.

SORTIES : 2 voies de sortie ligne (paire de prises RCA).

PLATINE CASSETTES : 1 : 4 pistes play-back/enregistrement. 2 : 2 pistes play-back/enregistrement. Système automatique de musique en continu. Compteur. Controle de vitesse.

CHAINE STUDIO 100 + CADEAU MINI TV 12 cm
3990F
A credit CETELEM : 90 F comptant
+ 12 mensualités de 209,20 F
1er versement 120 jours après l'achat.
Coût total du crédit
avec assurance : 1240,80 F - TEG 18,72 %

CONFIGURATIONS AMSTRAD CPC ou les AMSTRAD CPC SUR MESURE

CPC 464 VERSION A : UNITE CENTRALE CPC 464 + ADAPTATEUR PERITEL + TV COULEUR EUROPHON + PACK FAMILIAL	**2990F**
CPC 464 VERSION B : UNITE CENTRALE CPC 464 + MONITEUR MONOCHROME + LECTEUR DISK DD1 + PACK FAMILIAL	**3190F**
CPC 464 VERSION C : UNITE CENTRALE CPC 464 + MONITEUR COULEUR + LECTEUR DISK DD1 + PACK FAMILIAL	**4190F**
CPC 6128 VERSION D : UNITE CENTRALE CPC 6128 + MONITEUR COULEUR + IMPRIMANTE DMP 2160 + PACK FAMILIAL	**5290F**
CPC 6128 VERSION E : UNITE CENTRALE CPC 6128 + MONITEUR COULEUR + 2E LECTEUR DISK FD1 + PACK FAMILIAL	**5090F**
CPC 6128 VERSION F : UNITE CENTRALE CPC 6128 + MONITEUR COULEUR + STATION MICRO AMSTRAD + PACK FAMILIAL	**4895F**
CPC 6128 VERSION G : UNITE CENTRALE CPC 6128 + MONITEUR COULEUR + SOURIS AMX + PACK FAMILIAL	**4395F**
CPC 6128 VERSION H : UNITE CENTRALE CPC 6128 + MONITEUR COULEUR + STATION MICRO AMSTRAD + IMPRIMANTE DMP 2160 + PACK FAMILIAL	**6445F**
CPC 6128 VERSION I : UNITE CENTRALE CPC 6128 + MONITEUR COULEUR + STATION MICRO AMSTRAD + IMPRIMANTE DMP 2160 + SOURIS AMX + PACK FAMILIAL	**6995F**



10, boulevard
de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

LE GRAND SPECIALISTE AMSTRAD

QUELQUES RAISONS POUR LESQUELLES IL EST SI DIFFICILE D'ACHETER VOTRE MACHINE AILLEURS QUE CHEZ GENERAL

Avec chaque matériel, GENERAL, le grand spécialiste AMSTRAD, vous offre :

1) Un cadeau spécifique à chaque matériel signalé dans nos annonces (ex. : pour l'achat d'un ensemble TV/Vidéo TVR2, GENERAL vous offre une MINI TV 12 cm N/B ; pour un chaine hifi MX 100 M ou MX 100T, un baladeur radio K7, etc...).
2) une garantie de 2 ans, pièces et main d'œuvre.
3) un paiement en quatre fois, sans intérêt, après acceptation du dossier.
4) l'assurance du bon prix : si dans le mois qui suit votre achat, vous trouvez le même matériel à un prix inférieur, nous vous remboursons la différence (sauf en cas de baisse tarifaire en provenance du fabricant).
5) Droit à l'erreur : si dans un délai de trois jours après l'achat de votre machine, vous constatez que ses caractéristiques ne vous conviennent pas, vous pouvez l'échanger contre une autre de valeur équivalente.
6) Une démonstration compétente du matériel, car GENERAL est un spécialiste et c'est ce qui fera toujours la différence avec la grande surface (la technique du "achetez ce carton avec l'appareil dedans et demmerdez vous", ce n'est pas notre philosophie).

- **LE COIN DES AFFAIRES :** Nous pouvons vous faire bénéficier de prix intéressants sur des machines déballées. Provenance exposition. Quelques défauts d'aspect. Consultez-nous.
- **SERVICE COLLECTIVITÉS :** Ecoles, administrations, entreprises, étudiants, vous pouvez profiter de tarifs spéciaux. Consultez-nous.
- **LA GARANTIE DU MEILLEUR PRIX :** Si avant votre achat, vous trouvez un meilleur prix que chez GENERAL, faites le nous savoir et nous nous alignerons sur ce prix.
- **SERVICE PROVINCE :** Rien à payer à la commande. Vous réglez à la livraison de votre machine ou de ses périphériques. Profitez du bon de commande à la fin de nos annonces. Merci.



ENSEMBLE TV/VIDEO AMSTRAD TVR2

Avec le système TVR 2, Amstrad-Fidelity a réuni dans un ensemble unique et compact un téléviseur couleur de 36 cm et un magnétoscope VHS-HQ (haute qualité) à chargement frontal.

Plus de problèmes de raccordement : une seule prise à brancher et vous êtes prêt à visionner vos vidéo-cassettes et vos programmes préférés.

Une émission vous plaît ?

La télécommande infrarouge vous permet de lancer instantanément l'enregistrement sur cassette, sans même quitter votre fauteuil.

Vous changez de pièce, vous partez en vacances ?

Le faible poids et l'encombrement réduit du TVR 2 vous permettent de l'emporter partout.

Doté de 2 prises Péritel, le TVR 2 est compatible avec Canal +

CARACTÉRISTIQUES PRINCIPALES

Télévision : Ecran 36 cm - Standard SECAM - Canaux UHF 21 à 69 - Canaux VHF 1 à 6 - 16 chaînes préréglables.

Magnétoscope : Standard VHS-HQ - Chargement frontal - Enregistrement 2 têtes rotatives hélicoïdales - Touche de répétition automatique.

Entrées/sorties : Antenne : coaxiale 75 ohms - Audio : prise Péritel - Vidéo : prise Péritel - Décodeur Canal + : prise réservée.

Télécommande infrarouge : Marche/Arrêt - Sélection des programmes - Enregistrement, lecture, pause, recherche rapide... Volume.

Dimensions : 37 × 41 × 36,5 cm - Poids : 16 kg environ.

Alimentation : 220 V - 50 Hz.

Consommation : 86 watts.

CADEAU



MINI TV 12cm
Ecran de 12 cm (noir et blanc). VHF/UHF. CCIR B/G Europe et France. Tube à allumage rapide. Antenne téléscopique incorporée. Secteur 220V avec adapt. ext. Batt. 12V. Prise et cordon antenne ext. Cordon alim. allume-cigare.

TVR2 + CADEAU MINI TV
5490F
A credit CETELEM : 90 F comptant + 24 mensualités de 289,70 F - 1er versement 120 jours après l'achat. Coût total du crédit avec assurance : 1672,80 F - TEG 18,72 %

ENSEMBLE TV/VIDEO AMSTRAD TVR3

Amstrad-Fidelity a réuni dans un ensemble monobloc un superbe téléviseur couleur de 51 cm et un magnétoscope VHS-HQ (haute qualité) à chargement frontal. Ajoutez une télécommande intégrale et la compatibilité Canal + : vous obtenez le TVR 3, la plus belle idée depuis l'invention de la télévision.

Avec le TVR 3, plus de problèmes de raccordement : une seule prise à brancher et vous êtes prêt à visionner vos vidéo-cassettes et vos programmes préférés.

L'émission que vous regardez vous plaît ?

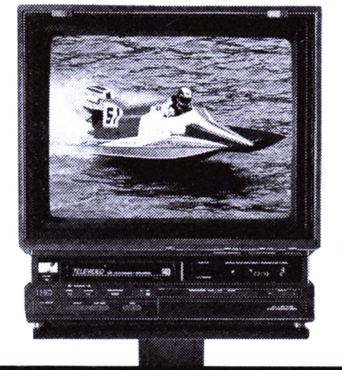
La télécommande infrarouge vous permet de lancer instantanément l'enregistrement sur cassette, sans même quitter votre fauteuil. Vous pouvez aussi enregistrer une émission pendant que vous en regardez une autre.

Vous voulez enregistrer un programme pendant votre absence ?

Le TVR 3 permet de programmer 6 enregistrements sur 14 jours, sur n'importe quelle chaîne, y compris Canal +.

La qualité du TVR 3 ?

C'est la qualité Amstrad-Fidelity : un téléviseur à 16 canaux et un magnétoscope VHS-HQ, 32 canaux ce qui se fait de mieux dans le genre.



CARACTÉRISTIQUES GÉNÉRALES

Télévision : Ecran 51 cm - Standard SECAM - Canaux UHF 21 à 69 - Canaux VHF 1 à 6 - 16 chaînes préréglables.

Magnétoscope : Standard VHS-HQ - Chargement frontal - Enregistrement 2 têtes rotatives hélicoïdales - Tuner 32 chaînes préréglables - 6 enregistrements programmables sur 14 jours - Touche de répétition automatique de la cassette.

Entrées/Sorties : Antenne : coaxiale 75 ohms - Audio/vidéo : 2 prises Péritel (dont 1 réservée à Canal +).

Télécommande infrarouge : Marche/arrêt - Volume - Sélection des programmes - Enregistrement, lecture, pause, recherche rapide...

TVR3 + CADEAU MINI TV
6490F
PIED POUR TVR3 : 300F

MAGNETOSCOPES AMSTRAD VCR 6000 et VCR 6100 (VCT 6100 = VRC 6000 + Télécommande avec lecteur codes barre)

VCR 6000

Avec le nouveau magnétoscope Amstrad-Fidelity, la programmation s'effectue comme un dialogue affectueux. C'est simple comme bonjour. Sans quitter votre fauteuil, vous répondez aux questions qui s'affichent en clair sur l'écran à cristaux liquides de la télécommande :

LA COMPATIBILITÉ CANAL +
Le VCR-6000 est doté de deux prises Péritel qui le rendent compatible avec Canal + : il est en effet possible d'enregistrer Canal +, comme n'importe quelle autre chaîne, tout en regardant une autre émission.

TOUTES LES FONCTIONS SUR LA TÉLÉCOMMANDE
Les fonctions lecture, enregistrement, sélection de chaîne, bobinage rapide avant/arrière, recherche d'image accélérée avant/arrière et programmation sont accessibles à partir de la télécommande.

LA TOUCHE ENREGISTREMENT INSTANTANÉ
Vous disposez également d'une touche enregistrement instantané qui vous permet de lancer sans programmation l'enregistrement d'une émission qui commence en précisant la durée par tranches de 30 minutes (30 mn, 1 heure, 1 h 30, etc.).

Pour rechercher le début d'un enregistrement, pas de difficulté : le VCR 6000 vous offre la recherche visuelle accélérée à vitesse triple et quintuple.



VCR 6000 Amstrad : une qualité et des performances introuvables ailleurs à ce prix !

GÉNÉRALITÉS

Télécommande infrarouge avec affichage à cristaux liquides.
Système "Easy Programmer".
Programmation 6 événements sur 14 jours.
4 modes d'enregistrement : Immédiat, Programmation instantanée, Programmation classique, Programmation depuis la télécommande.
Recherche visuelle accélérée (× 3 et × 5).
Qualité VHS-HQ

SPÉCIFICATIONS

Format VHS
Standard SECAM L
Système d'enregistrement : 2 têtes hélicoïdales

Vitesse d'enregistrement/lecture : 23,29 mm/seconde
Tuner 32 canaux :
VHF : 1 à 6
UHF : 21 à 69
Entrées/sorties :
Antenne : coaxiale 75 ohms prise femelle
Sortie RF : coaxiale 75 ohms prise femelle
Audio/vidéo : 1 prise Péritel + 1 prise émission codée
Dimensions : 42 × 92 × 31,5 cm
Alimentation : 220/240 V - 50 Hz
Consommation : 34 watts

VCR 6000 + CADEAU 3 FILMS
3990F
A credit CETELEM : 390 F comptant + 18 mensualités de 234,60 F - 1er versement 120 jours après l'achat. Coût total du crédit avec assurance : 742,80 F - TEG 18,72 %

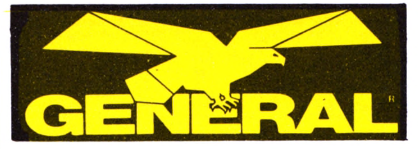
CADEAU

3 FILMS NEUFS VHS A CHOISIR DANS NOTRE VIDEOTHEQUE DE PLUS DE 1000 TITRES

VRC 6100

le VCR 6100 possède un atout supplémentaire : la télécommande possède un lecteur de code à barre. Le principe en est simple : le programme à enregistrer est codé et imprimé sur un journal de programmes de TV. Il suffit alors de passer la télécommande devant la ligne de code à barre et de diriger la télécommande vers le magnétoscope et d'appuyer sur la touche de transfert. C'est simple comme bonjour.

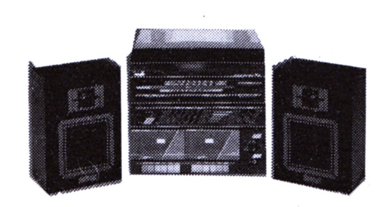
VCR 6100 + CADEAU 3 FILMS
4390F
A credit CETELEM : 390 F comptant + 24 mensualités de 204,80 F - 1er versement 120 jours après l'achat. Coût total du crédit avec assurance : 1034,20 F - TEG 18,72 %



10, boulevard de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

LE GRAND SPECIALISTE AMSTRAD

CHAINES AMSTRAD MX 100M et MX 100T



CADEAU
1 BALADEUR RADIO K7



Multifonctions : radio OC/FM stéréo. Avance et retour rapide. Arret autom. Casque et clip fixation. Sélecteur mono stéréo. Témoin lumineux mode stéréo.

MX-100M

La chaîne midi MX-100 d'Amstrad-Fidelity, c'est d'abord la musique, toute la musique, dans un ensemble élégant et compact.

Elle est complète : tourne-disque 33-45 tours, tuner AM-FM stéréo, platine double cassette, amplificateur 10 W musicaux et enceintes acoustiques assorties.

Elle est remarquablement performante : l'ampli comporte un égaliseur graphique incorporé qui permet d'adapter l'écoute à vos goûts, aux différents types d'enregistrement et à l'acoustique de votre intérieur ; la double platine cassette est munie d'un dispositif de lecture continue (2 heures de musique non-stop !) * et d'un système de copie directe qui vous permet d'enregistrer toutes les sources musicales : radio, disque ou cassette.

La chaîne midi MX-100, c'est aussi la simplicité d'emploi : une seule prise à brancher et c'est tout. Elle trouve sa place partout et vous la déplacez sans difficulté.

MX-100T

Modèle techniquement identique à la MX-100, mais livré dans un élégant meuble de salon à portes vitrées, comprenant un rangement pour disques et cassettes.

CARACTÉRISTIQUES TECHNIQUES

Alimentation :
220-240 V - 50 Hz

Dimensions :
MX-100 Midi
Unité centrale : 36 × 35 × 33 cm
Enceintes : 21 × 14 × 29 cm (1,7 kg chaque)
Poids : 6 kg
MX-100 T avec meuble
Meuble : 40 × 37 × 79 cm
Enceintes : 21 × 14 × 33 cm (2 kg chaque)
Poids : 20 kg

Amplificateur :
Puissance de sortie 2 × 2,5 W RMS (10 W musicaux en pointe)
Distorsion : 1 %
Réponse : 20 Hz - 20 kHz

Egaliseur graphique :
Basses : 100 Hz ± 8 dB
Aigus : 10 kHz ± 8 dB
Balance : ± 8 dB

Tourne-disque
Vitesse 33-45 tours
Fluctuation : 0,1 %

Tuner :
FM 86,5 - 108,5 MHz, sensibilité 5 microvolts
PO 525 - 1650 kHz, sensibilité 250 microvolts
GO 155-280 kHz, sensibilité 500 microvolts
Entrée antenne : coaxiale 75 ohms

Platines cassette :
Vitesse de bande : 4,75 cm/s
Pleurage et scintillement : 0,2 %
Prise micro : jack mono 3,5 mm
Impédance micro : 600 ohms

MX-100M + EN CADEAU 1 BALADEUR RADIO K7
1190F

MX-100T + EN CADEAU 1 BALADEUR RADIO K7
1390F

CHAINES AMSTRAD MX 200M et MX 200T



MX-200M

La chaîne midi MX-200 d'Amstrad-Fidelity, c'est la musique, toute la musique, dans un ensemble élégant, compact et de grande qualité.
La chaîne midi MX-200 est complète : tourne-disque 33-45 tours, tuner AM-FM stéréo, double platine cassette, amplificateur 20 W musicaux et enceintes acoustiques assorties.

- l'ampli comporte un égaliseur graphique à 5 bandes qui permet d'adapter l'écoute à vos goûts, aux différents types d'enregistrement et à l'acoustique de votre intérieur,
- le tuner stéréo, à affichage numérique, est doté de 8 présélections vous permettant d'atteindre directement vos stations préférées,
- la double platine cassette est munie d'un réducteur de bruit, d'un dispositif de lecture continue (2 heures de musique non-stop !) * et d'un système de copie directe qui vous permet d'enregistrer toutes les sources musicales : radio, disque ou cassette.

La chaîne midi MX-200, c'est aussi la simplicité d'emploi : une seule prise à brancher et c'est tout. Elle trouve sa place partout et vous la déplacez sans difficulté.

MX-200T

Modèle techniquement identique à la MX-200 mais livré dans un élégant meuble de salon à portes vitrées, comprenant un rangement pour disques et cassettes.

CARACTÉRISTIQUES TECHNIQUES

Alimentation :
220-240 V - 50 Hz

Dimensions :
MX-200 Midi
Unité centrale : 36 × 36 × 38 cm
Enceintes : 21 × 17 × 33 cm (2,5 kg chaque)
Poids : 7 kg
MX-200 T avec meuble
Meuble : 40 × 39 × 85 cm
Enceintes : 21 × 17 × 39 cm (3 kg chaque)
Poids : 21 kg

Amplificateur :
Puissance de sortie 2 × 5 W RMS (20 W musicaux en pointe)
Distorsion : 0,5 %
Réponse : 20 Hz - 20 kHz

Egaliseur graphique :
Basses : 100 Hz ± 10 dB
Medium graves : 330 Hz ± 10 dB
Medium : 1 kHz ± 10 dB
Medium aigus : 3,3 kHz ± 10 dB
Aigus : 10 kHz ± 10 dB
Balance : ± 8 dB

Tourne-disque :
Vitesse 33-45 tours
Fluctuation : 0,1 %

Tuner :
FM 87,5 - 108 MHz, sensibilité 5 microvolts
PO 522 - 1611 kHz, sensibilité 250 microvolts
GO 153 - 281 kHz, sensibilité 500 microvolts
Entrée antenne : coaxiale 75 ohms

Platines cassette :
Vitesse de bande : 4,75 cm/s
Pleurage et scintillement : 0,2 %
Prise micro : jack mono 3,5 mm
Impédance micro : 600 ohms

MX-200M + Cadeau BALADEUR
1890F
A credit CETELEM : 40 F comptant + 9 mensualités de 235,90 F - 1er versement 120 jours après l'achat. Coût total du crédit avec assurance : 393,10 F - TEG 18,72 %

MX-200T + Cadeau BALADEUR
2090F
A credit CETELEM : 90 F comptant + 12 mensualités de 205,30 F - 1er versement 120 jours après l'achat. Coût total du crédit avec assurance : 414,10 F - TEG 18,72 %

CHAINES AMSTRAD CDX 400M et CDX 400T

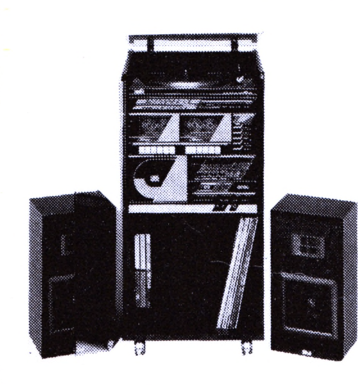
CDX-400M

Avec sa chaîne CDX-400 M, Amstrad-Fidelity met l'extraordinaire qualité laser à la portée de tous dans un ensemble élégant, compact et d'une grande simplicité d'emploi.

La chaîne midi CDX-400 M est complète : platine pour compact-disc laser, tourne-disque 33-45 tours, tuner AM-FM stéréo, double platine cassette, amplificateur 20 W musicaux et enceintes acoustiques assorties.

- le lecteur de compact-disc est équipé d'un système de recherche rapide de plages et d'un afficheur digital,
- l'ampli comporte un égaliseur graphique à 3 bandes qui permet d'adapter l'écoute à vos goûts, aux différents types d'enregistrement et à l'acoustique de votre intérieur,
- la double platine cassette est munie d'un dispositif de lecture continue (2 heures de musique non-stop !) * et d'un système de copie directe qui vous permet d'enregistrer toutes les sources musicales : compact-disc, FM stéréo, radio, disque ou cassette.

La chaîne midi CDX-400, c'est aussi la simplicité d'emploi : une seule prise à brancher et c'est tout. Elle trouve sa place partout et vous l'emportez à vos soirées sans difficulté !



CDX-400T

Modèle techniquement identique à la CDX-400 M mais livré dans un élégant meuble de salon à portes vitrées, comprenant un rangement pour disques, compact-dics et cassettes.

CARACTÉRISTIQUES TECHNIQUES

Alimentation :
220-240 V - 50 Hz.

Dimensions :
CDX-400 Midi
Unité centrale : 36 × 35 × 40 cm
Enceintes : 21 × 17 × 33 cm (2,5 kg chaque)
Poids : 8 kg
CDX-400 T avec meuble
Meuble : 40 × 37 × 79 cm
Enceintes : 21 × 17 × 39 cm (3 kg chaque)
Poids : 22 kg

Amplificateur :
Puissance de sortie 2 × 5 W RMS (20 W musicaux en pointe)
Distorsion : 1 %
Réponse : 20 Hz - 20 kHz

Egaliseur graphique :
Graves : 100 Hz ± 8 dB
Medium : 1 kHz ± 8 dB
Aigus : 10 kHz ± 8 dB

Tourne-disque :
Vitesse 33-45 tours
Fluctuation : 0,1 %

Platine compact-disc :
Lecture : laser optique

Séparation des voies : 70 dB

Tuner :
FM 87-109 MHz, sensibilité 5 microvolts
PO 520-1650 kHz, sensibilité 250 microvolts
GO 145-290 kHz, sensibilité 500 microvolts
Entrée antenne : coaxiale 75 ohms

Platines cassette :
Vitesse de bande : 4,75 cm/s
Pleurage et scintillemment : 0,2 %
Prise micro : jack mono 3,5 mm
Impédance micro : 600 ohms

CDX-400M + Cadeau BALADEUR
2490F
A credit CETELEM : 90 F comptant + 12 mensualités de 234,80 F - 1er versement 120 jours après l'achat. Coût total du crédit avec assurance : 537,60 F - TEG 18,72 %

CDX-400T + Cadeau BALADEUR
2690F
A credit CETELEM : 90 F comptant + 12 mensualités de 254,20 F - 1er versement 120 jours après l'achat. Coût total du crédit avec assurance : 570,40 F - TEG 18,72 %

CHAINES AMSTRAD CDX 500M et MX 300

CADEAU
1 RADIO DOUBLE K7 PORTABLE

CDX-500

La chaîne CDX-500 est complète : platine compact-disc laser, tourne-disque 33-45 tours, tuner AM-FM stéréo, double platine cassette, amplificateur 40 W musicaux, enceintes acoustiques à deux voies et télécommande infrarouge à 10 fonctions.

- le lecteur de compact-disc est équipé d'un lecteur laser à 3 faisceaux, d'un système de recherche rapide de plages et d'un afficheur digital,
- la platine tourne-disque est dotée d'une cellule magnétique et d'une transmission par courroie,
- l'ampli comporte un égaliseur graphique à 5 bandes qui permet d'adapter l'écoute à vos goûts aux différents types d'enregistrement et à l'acoustique de votre intérieur,
- le tuner AM-FM stéréo est à affichage digital et comporte 8 présélections,
- la double platine cassette est munie d'un dispositif de lecture continue (2 heures de musique non-stop !) *, d'un réducteur de bruit Dolby/B et d'un système de copie directe qui vous permet d'enregistrer toutes les sources musicales : compact-disc, FM stéréo, radio, disque ou cassette,
- la télécommande infrarouge vous permet de commander l'ampli, le lecteur compact-disc et le tuner sans quitter votre fauteuil.

MX-300

Chaîne avec télécommande, techniquement identique à la CDX-500, mais livrée sans le lecteur de compact-disc laser.

CARACTÉRISTIQUES TECHNIQUES

Alimentation
220-240 V - 50 Hz

Dimensions
CDX-500
Unité centrale : 36 × 36 × 44 cm
Enceintes : 21 × 17 × 39 cm (3 kg chaque)
Poids : 8,5 kg
MX-300
Unité centrale : 36 × 36 × 38 cm
Enceintes : 21 × 17 × 33 cm (3 kg chacune)
Poids : 7 kg

Amplificateur
Puissance de sortie 2 × 10 W RMS (40 W musicaux en pointe)
Distorsion : 0,5 %
Réponse : 20 Hz - 20 kHz

Platine compact-disc
Lecture : laser optique 3 faisceaux
Pleurage et scintillement : non mesurable
Séparation des voies : 70 dB

Egaliseur graphique
Basses : 100 Hz ± 10 dB
Medium graves : 330 Hz ± 10 dB
Medium : 1 kHz ± 10 dB
Medium aigus : 3,3 kHz ± 10 dB
Aigus : 10 kHz ± 10 dB

Tourne-disque
Vitesse 33-45 tours Fluctuation : 0,1 %

Tuner
FM 87,5 - 108 MHz, sensibilité 5 microvolts
PO 522 - 1611 kHz, sensibilité 250 microvolts
GO 153 - 281 kHz, sensibilité 500 microvolts
Préprogrammation de 4 stations en FM et 4 stations en AM

Platines cassette
Vitesse de bande : 4,75 cm/s
Pleurage et scintillement : 0,2 %
Prise micro : jack mono 3,5 mm
Impédance micro : 600 ohms

Fonctions télécommandées
CDX-500
- Ampli : volume + ou –, mise en sourdine
- Tuner : recherche manuelle et automatique des stations
- Compact-disc : pause/lecture, stop, saut/recherche, répétition

MX-300
- Ampli : volume + ou –, mise en sourdine
- Tuner : recherche manuelle et automatique des stations

CDX-500 laser + Cadeau Dble Radio K7
3990F
A credit CETELEM : 90 F comptant + 24 mensualités de 209,20 F - 1er versement 120 jours après l'achat. Coût total du crédit avec assurance : 1240,80 F - TEG 18,72 %

MX-300 + Cadeau Dble Radio K7
2390F
A credit CETELEM : 90 F comptant + 12 mensualités de 224,90 F - 1er versement 120 jours après l'achat. Coût total du crédit avec assurance : 518,80 F - TEG 18,72 %



10, boulevard de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

LE GRAND SPECIALISTE AMSTRAD

ORDINATEUR PERSONNEL AMSTRAD CPC 464

AMSTRAD CPC 464 : l'ordinateur familial de pointe : Le CPC 464 est évidemment beaucoup plus qu'un système de jeux vidéos sophistiqué. Avec les graphiques haute résolution et son écran 80 colonnes ajouté à un système de conception d'écran performant, le CPC 464 est un micro-ordinateur pas cher qui fournit à l'utilisateur TOUT ce qui est nécessaire immédiatement avec des applications pour toute la famille, depuis les jeux jusqu'aux comptes et à la gestion de budget.
Les débutants n'ont rien à craindre avec l'ordinateur CPC 464 : il est fourni avec une cassette d'accueil pour s'habituer à l'ordinateur et ses capacités, et un manuel d'utilisation qui contient une section spéciale pour les novices et une introduction en profondeur sur l'essentiel de la machine et des logiciels spécifiques à ce micro-ordinateur.

Les utilisateurs avertis apprécieront vite les capacités de croissance du système : en particulier, l'interface d'imprimante incorporée ; le système de disquette économique qui comprend à la fois CP/M (et donne ainsi accès à plus de 3000 programmes courants) et le langage LOGO (célèbre aux Etats-Unis pour les programmes éducatifs et arrivant maintenant en France et en Angleterre) ; et le potentiel quasi universel d'un bus Z80 complet avec support pour des cartouches ROM.

Processeur Z80 : Le plus utilisé des microprocesseurs de l'informatique familiale ayant le catalogue de logiciels le plus étendu — le CPC 464 offre CP/M comme système d'exploitation en option.



64K de RAM : Le CPC 464 possède 64K de mémoire vive, avec plus de 42K réellement utilisables grâce à la technique de superposition du ROM. La grande taille de cette mémoire vive RAM donne une indication de la sophistication et de la complexité possibles au stade de la programmation.

Graphiques : Le CPC 464 comporte 3 modes d'écran différents, y compris 80 colonnes pour les textes, une palette de 27 couleurs et une résolution maximum de 640 x 200 pixels.

Clavier : un "vrai" clavier de 74 touches de couleurs de type "AZERTY", avec une touche d'entrée largement dimensionnée. Les touches curseurs sont bien placées et il y a un pavé numérique pour la saisie rapide de données chiffrées.

Lecteur de cassettes incorporé : Cette mémoire de masse est disponible d'origine avec le lecteur intégré du CPC 464. Il permet de retrouver et de sauvegarder les programmes et les données sans avoir les inconvénients des autres systèmes où les réglages sont ardus et source d'erreur. La vitesse de sauvegarde est programmable entre 1K baud et 2K baud (grande vitesse) et la détermination de la vitesse est décidée par les logiciels.

Basic : Un Basic standard, écrit en Angleterre, est utilisé avec le CPC 464. Vous verrez qu'il est plus rapide et performant que les autres Basic que vous connaissez, avec plein de commandes pour les graphiques, le son et la gestion des entrées-sorties.

Jeu de caractères étendu : un jeu complet de caractères 8-bits comprenant des symboles et des éléments graphiques est accessible au clavier et avec la fonction CHR$(n).

Touches programmables : jusqu'à 32 touches peuvent être définies par l'utilisateur du CPC 464, chacune pouvant avoir 32 caractères.

AMSTRAD CPC 464
+ MONITEUR MONOCHROME
+ 50 JEUX + 1 MANETTE DE JEU
1790F TTC
A crédit CETELEM : 90F comptant
+ 9 mensualités de 216,70F
1er versement 120 jours après achat.
Coût total du crédit avec assurance : 370,30F
TEG 18,72 %

AMSTRAD CPC 464
+ MONITEUR COULEUR
+ 50 JEUX + 1 MANETTE DE JEU
2790F TTC
A crédit CETELEM : 190F comptant
+ 12 mensualités de 254,20F
1er versement 120 jours après achat.
Coût total du crédit avec assurance : 570,40F
TEG 18,72 %

Fenêtres : on peut sélectionner un maximum de 8 fenêtres de texte, où il est possible d'écrire des caractères, ainsi qu'une fenêtre pour les graphiques.

Son : les capacités sonores du CPC 464 comprennent 3 voies de 7 octaves. Chacune des trois voies peut être ajustée en ton et en amplitude et elles sont transmises, à gauche, à droite et au centre, pour la prise de son stéréo. Le niveau sonore du haut parleur incorporé est variable et mixé en sortie.

Sortie d'imprimante : une sortie d'imprimante parallèle de type Centronics existe d'origine, le signal "Busy" étant utilisé comme signal de reconnaissance.

Possibilités d'extension : plusieurs cartes d'extension sont disponibles pour l'utilisation de certains logiciels.

Extension des ROM : tous les ROM résident dans les 16K supérieurs de la mémoire et il est possible d'ajouter jusqu'à 240 ROM de 16K chacun.

ORDINATEUR PERSONNEL AMSTRAD CPC 6128

Le CPC 6128 est impressionnant. Avec l'unité de disquette intégrée, le chargement et la sauvegarde des programmes est devenue 50 fois plus rapide qu'avec une cassette. L'efficacité est aussi améliorée. Il y a non seulement une grande fiabilité des données mais aussi la possibilité de vérifier le bon déroulement des sauvegardes.
Des copies peuvent être effectuées en quelques secondes, ce qui prendrait 30 minutes avec un lecteur de cassettes. L'accès à un programme particulier est immédiat, avec une cassette vous devez parcourir toute la bande pour trouver le programme désiré.
De plus, le 6128 est équipé du CP/M Plus, la dernière version du système le plus répandu pour les micro-ordinateurs 8 bits. Maintenant, sans rien ajouter, vous pouvez avoir accès à un bien plus grand nombre d'applications que sur cassette. Vous pouvez même utiliser des programmes dépassant la mémoire vive disponible. Le 6128 utilise le BASIC qui est la note dominante de tous nos ordinateurs, comme sur le CPC664, le Basic a été amélioré par l'inclusion du remplissage rapide d'une zone et le tracé de lignes en pointillés et vous permet aussi de lire le code de caractères affichés à l'écran ainsi que de contrôler les erreurs de lecture sur disquette et les conditions d'interruption.

PRINCIPALES CARACTERISTIQUES : Le clavier, classique de type AZERTY, avec pavé numérique et touches de déplacement.



Jeu de caractères étendu. Un jeu complet de caractères 8 bits comprenant des symboles et des éléments graphiques et un jeu complet de caractères internationaux sous CP/M Plus.
Touches programmables. Toutes les touches sont redéfinissables par l'utilisateur, chacune pouvant avoir 120 caractères. Fenêtres : 8 fenêtres de texte plus une fenêtre de graphisme. Son : 3 voix de 8 octaves. Chaque voix peut être ajustée en ton et en amplitude. Le niveau sonore du haut parleur incoporé varie. Port d'imprimante : imprimante parallèle 7 bits de type Centronics. Extensions : nombreuses interfaces disponibles. Alors que d'autres fabricants d'ordinateurs familiaux offrent des options d'accessoires supplémentaires, AMSTRAD a inclus le lecteur de disquettes et le moniteur dans le CPC 6128.

AMSTRAD CPC 6128
+ MONITEUR MONOCHROME
+ 50 Jeux ou Cours Autoformation
+ 1 MANETTE DE JEU
2790F TTC
A crédit CETELEM : 190F comptant
+ 12 mensualités de 254,20F
1er versement 120 jours après achat.
Coût total du crédit avec assurance : 570,40F
TEG 18,72 %

AMSTRAD CPC 6128
+ MONITEUR COULEUR
+ 50 Jeux ou Cours Autoformation
+ 1 MANETTE DE JEU
3690F TTC
A crédit CETELEM : 190F comptant
+ 18 mensualités de 239F
1er versement 120 jours après achat.
Coût total du crédit avec assurance : 922F
TEG 18,72 %

OPERATION GENERAL EDUCATION CPC 6128

OFFRE SPÉCIALE RÉSERVÉE AUX ÉCOLIERS ET VALABLE A PARTIR DU 1/12/88

Si vous le désirez, avec chaque AMSTRAD CPC 6128, GENERAL peut vous offrir à la place de nos traditionnels cadeaux (50 jeux + 1 manette de jeux) :

- **LE PACK EDUCATIF GENERAL sur disquette (d'une valeur de 295 F) comprenant : mathématiques, vocabulaire, grammaire, dictée, géographie, etc... Niveau CM1, CM2, 6e, 5e, 4e, 3e.**
- **LE COURS D'AUTOFORMATION CPC sur disquette (d'une valeur de 345 F) comprenant : le livre "Bien débuter sur CPC" + des exercices pratiques.**
- **1/2 journée de formation dans nos locaux.**

GENERAL PRESENTE : "LE PACK FAMILIAL"

OU QUELQUES RAISONS POUR LESQUELLES IL EST SI DIFFICILE D'ACHETER VOTRE MACHINE AILLEURS QUE CHEZ GENERAL

Avec chaque machine, GENERAL, le grand spécialiste AMSTRAD, vous offre :

1) 50 jeux pour l'achat d'un CPC 464 ; 50 jeux ou un cours d'autoformation (manuel + disquette) pour l'achat d'un CPC 6128.
2) une manette de jeu.
3) une assistance téléphonique 90 jours.
4) une garantie de 2 ans, pièces et main d'œuvre.
5) un paiement en quatre fois, sans intérêt, après acceptation du dossier.
6) l'assurance du bon prix : si dans le mois qui suit votre achat, vous trouvez le même matériel à un prix inférieur, nous vous remboursons la différence (sauf en cas de baisse tarifaire en provenance du fabricant).
7) Droit à l'erreur : si dans un délai de trois jours après l'achat de votre machine, vous constatez que ses caractéristiques ne vous conviennent pas, vous pouvez l'échanger contre une autre de valeur équivalente.
8) Une démonstration compétente du matériel, car GENERAL est un spécialiste et c'est ce qui fera toujours la différence avec la grande surface (la technique du "achetez ce carton avec l'appareil dedans et demmerdez vous", ce n'est pas notre philosophie).

- **LE COIN DES AFFAIRES :** Nous pouvons vous faire bénéficier de prix intéressants sur des machines déballées. Provenance exposition. Quelques défauts d'aspect. Consultez-nous.
- **SERVICE COLLECTIVITÉS :** Ecoles, administrations, entreprises, étudiants, vous pouvez profiter de tarifs spéciaux. Consultez-nous.
- **LA GARANTIE DU MEILLEUR PRIX :** Si avant votre achat, vous trouvez un meilleur prix que chez GENERAL, faites le nous savoir et nous nous alignerons sur ce prix.
- **SERVICE PROVINCE :** Rien à payer à la commande. Vous réglez à la livraison de votre machine ou de ses périphériques. Profitez du bon de commande à la fin de nos annonces.



10, boulevard de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

LE GRAND SPECIALISTE AMSTRAD

LES MEGAPACKS MICRO GENERAL CPC

DEFINITION : Un MEGAPACK est un lot composé d'un micro CPC en configuration de base et d'une sélection de périphériques choisis par GENERAL pour compléter utilement votre machine. Au lieu de proposer l'ensemble de ces périphériques + le micro au prix élément par élément, GENERAL considère que cet achat, compte tenu de l'effort financier qu'il représente pour nos amis clients, mérite une tarification particulière. On peut dire qu'un MEGAPACK MICRO, c'est plus coûteux qu'un micro nu, mais beaucoup moins onéreux qu'une machine que vous auriez progressivement équipé des périphériques qui composent nos MEGAPACKS. Et avec ces MEGAPACKS, vous bénéficiez également du PACK FAMILIAL comportant entre autres 50 jeux, ainsi que la manette de jeu.

MEGAPACK MICRO CPC 6128 N° 1

CPC 6128 COULEUR	3690 F
+ JEU DE 2 HOUSSES (clavier + moniteur)	150 F
+ DISQUE DE NETTOYAGE 3 POUCES	159 F
+ COFFRET DE RANGEMENT 40 DISQUES 3 POUCES AVEC SERRURE	139 F
+ 5 DISQUES 3 POUCES VIERGES	84 F
+ 1 JOYSTICK PRO 500	195 F
+ 1 DOUBLEUR JOYSTICK	170 F
+ 1 COURS AUTO-FORMATION CPC AVEC LIVRE ET DISQUETTE	345 F
PRIX TOTAL ELEMENT PAR ELEMENT	4932 F
OFFRE MEGAPACK CPC N° 1	**4400 F**

MEGAPACK MICRO CPC 6128 N° 2

CPC 6128 COULEUR	3690 F
+ JEU DE 2 HOUSSES (clavier + moniteur)	150 F
+ DISQUE DE NETTOYAGE 3 POUCES	159 F
+ COFFRET DE RANGEMENT 40 DISQUES 3 POUCES AVEC SERRURE	139 F
+ 5 DISQUES 3 POUCES VIERGES	84 F
+ 1 JOYSTICK PRO 500	195 F
+ 1 DOUBLEUR JOYSTICK	170 F
+ 1 COURS AUTO-FORMATION CPC	345 F
+ 1 STYLO OPTIQUE	435 F
+ 1 Emulateur Minitel MENTEL CPC + (cable minitel)	450 F
PRIX TOTAL ELEMENT PAR ELEMENT	5817 F
OFFRE MEGAPACK CPC N° 2	**5200 F**

LES MEGAPACKS IMPRIMANTES POUR CPC

DEFINITION : Un MEGAPACK imprimantes est un lot composé d'une imprimante pour CPC et d'une sélection de périphériques choisis par GENERAL pour compléter utilement votre machine. **NOMBREUSES AUTRES IMPRIMANTES POUR CPC EN MEGAPACK ! CONSULTEZ-NOUS !**

MEGAPACK IMPRIMANTE CPC N° 1

IMPRIMANTE CITIZEN 120D	1590 F
+ CABLE PARALLELE	175 F
+ 2 RAMES LISTING 500 FEUILLES BLANC 70g	138 F
+ SUPPORT IMPRIMANTE UNIVERSEL	195 F
+ 3 RUBANS IMPRIMANTE	150 F
+ 1 HOUSSE IMPRIMANTE	80 F
+ 1 BOMBE PRINTER 66	95 F
PRIX TOTAL ELEMENT PAR ELEMENT	2423 F
MEGAPACK IMPRIMANTE CPC N° 1	**2050 F**

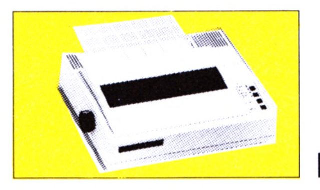
MEGAPACK IMPRIMANTE CPC N° 2

IMPRIMANTE AMSTRAD DMP 2160	1690 F
+ 2 RAMES LISTING 500 FEUILLES BLANC 70 g	138 F
+ SUPPORT IMPRIMANTE UNIVERSEL	195 F
+ 3 RUBANS IMPRIMANTE	150 F
+ 1 HOUSSE IMPRIMANTE	80 F
+ 1 BOMBE PRINTER 66	95 F
PRIX TOTAL ELEMENT PAR ELEMENT	2348 F
MEGAPACK IMPRIMANTE CPC N° 2	**2000 F**

IMPRIMANTES PLUG

Pour conforter notre position de 1er spécialiste indépendant d'imprimantes en France, il nous fallait trouver le produit de qualité à un prix imbattable. Nos objectifs : casser la barrière des 1500 F pour une matricielle 9 aiguilles et la barrière des 3000 F pour une 24 aiguilles. Réussite sur toute la ligne, constatez plutôt.

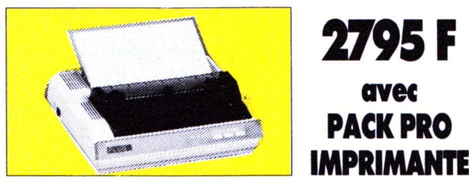
PLUG S 100



1395 F avec PACK PRO IMPRIMANTE

Modèles S 100. Technologie d'impression : matricielle série à impact. Nombre de têtes d'impression : 1. Nombre d'aiguilles par tête : 9 aiguilles carrées. Vitesse d'impression (CPS) : 162 CPS en mode élite ; qualité informatique supérieure : 135 ; Qualité courrier (NLQ) : 25. Mode d'accès au NLQ : logiciel. Sens d'impression : bi-directionnel optimisé avec recherche logique pour le texte, uni-directionnel en bit graphisme. Buffer d'impression (K octets) : 2. Principaux attributs d'impression : italique, double frappe, décalé, scripte, sous-ligné, renforcé. Densité de caractère par ligne : Pica 80, Pica expansé 40, Pica condensé 132, Pica condensé, expansé 66 ; Elite 96, Elite expansé 48, Elite condensé 160. Matrice de caractère : caractères stadard 9 × 9 ; qualité quasi courrier 12 × 18 (NLQ). Jeux de caractères : mode IBM : jeux 1 et 2, 64 international, mode EPSON :192 caractères ASCII, 64 international. Résolution graphique (points par ligne) : 480, 960, 1920. Dimensions : L 380 × P 295 × H 125 mm. Poids : 5 kg.

PLUG S 24



2795 F avec PACK PRO IMPRIMANTE

Méthode d'impression : matricielle à impact. Disposition des aiguilles : 24 aiguilles (2 séries de 12 aiguilles de 0,2 mm, en quinconce). Vitesse d'impression : 162 caractères/seconde en mode Elite ; 135 caractères/seconde en mode Pica ; 45 caractères/seconde en mode qualité courrier. Résolution en points : horizontale : 480, 640, 720, 960, 1440, 1920, 2880 points/ligne ; vertical : 60, 180 points/pouce. Alimentation en papier : par friction (mise en place automatique), ou traction par picots. Largeur d'impression : 203,2 mm (8 pouces). Nombre de copies : original plus 2 copies à gramrnage habituel (40 g/m²). Interface : parallèle de type Centronics en standard ; série RS-232 C avec X-ON / X-OFF en option. Mémoire vive : 32 kilo-octets. Ruban : cartouche de ruban noir. Dimensions : Largeur 400 mm ; profondeur 320 mm ; hauteur 125 mm.

LE PACK PRO IMPRIMANTE GENERAL

OU QUELQUES RAISONS POUR LESQUELLES IL EST SI DIFFICILE D'ACHETER VOTRE MACHINE AILLEURS QUE CHEZ GENERAL

Avec chaque machine, GENERAL, le premier spécialiste micro indépendant, vous offre :

1) 1 rame papier listing bande Carol.
2) une assistance téléphonique 90 jours.
3) une garantie de 2 ans pièces et main-d'œuvre.
4) un paiement en quatre fois, sans intérêt, après acceptation du dossier.
5) l'assurance du bon prix : si dans le mois qui suit votre achat, vous trouvez le même matériel à un prix inférieur, nous vous remboursons la différence (sauf en cas de baisse tarifaire en provenance du fabricant).
6) Droit à l'erreur : si dans un délai de trois jours après l'achat de votre machine, vous constatez que ses caractéristiques ne vous conviennent pas, vous pouvez l'échanger contre une autre de valeur équivalente.

- **LE COIN DES AFFAIRES :** Nous pouvons vous faire bénéficier de prix intéressants sur des machines déballées. Provenance exposition. Quelques défauts d'aspect. Consultez-nous.
- **SERVICE COLLECTIVITÉS :** Ecoles, administrations, entreprises, étudiants, vous pouvez profiter de tarifs spéciaux. Consultez-nous.
- **LA GARANTIE DU MEILLEUR PRIX :** Si avant votre achat, vous trouvez un meilleur prix que chez GENERAL, faites le nous savoir et nous nous alignerons sur ce prix.
- **SERVICE PROVINCE :** Rien à payer à la commande. Vous réglez à la livraison de votre machine ou de ses périphériques. Profitez du bon de commande à la fin de nos annonces. Merci.



10, boulevard
de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

LE GRAND SPECIALISTE AMSTRAD

IMPRIMANTES POUR CPC 464 ET CPC 6128

LE PACK PRO IMPRIMANTE GENERAL

OU QUELQUES RAISONS POUR LESQUELLES IL EST SI DIFFICILE D'ACHETER VOTRE MACHINE AILLEURS QUE CHEZ GENERAL

Avec chaque machine, GENERAL, le premier spécialiste micro indépendant, vous offre :

1) le logiciel de traitement de texte TEXTOMAT.
2) une assistance téléphonique 90 jours.
3) une garantie de 2 ans pièces et main-d'œuvre.
4) un paiement en quatre fois, sans intérêt, après acceptation du dossier.
5) l'assurance du bon prix : si dans le mois qui suit votre achat, vous trouvez le même matériel à un prix inférieur, nous vous remboursons la différence (sauf en cas de baisse tarifaire en provenance du fabricant).
6) Droit à l'erreur : si dans un délai de trois jours après l'achat de votre machine, vous constatez que ses caractéristiques ne vous conviennent pas, vous pouvez l'échanger contre une autre de valeur équivalente.

- **LE COIN DES AFFAIRES :** Nous pouvons vous faire bénéficier de prix intéressants sur des machines déballées. Provenance exposition. Quelques défauts d'aspect. Consultez-nous.
- **SERVICE COLLECTIVITÉS :** Ecoles, administrations, entreprises, étudiants, vous pouvez profiter de tarifs spéciaux. Consultez-nous.
- **LA GARANTIE DU MEILLEUR PRIX :** Si avant votre achat, vous trouvez un meilleur prix que chez GENERAL, faites le nous savoir et nous nous alignerons sur ce prix.
- **SERVICE PROVINCE :** Profitez du bon de commande à la fin de nos annonces.

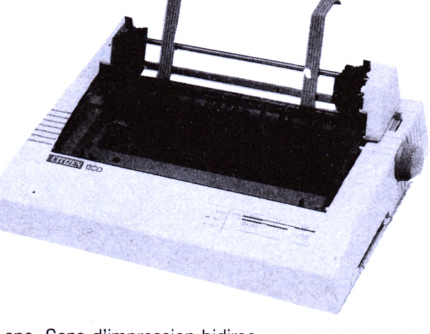
STAR LC 10 COULEUR



Caractéristiques techniques : Méthode d'impression : matricielle à impact. Tête d'impression à 9 aiguilles. Vitesse d'impression : listing 120 cps, courrier 30 cps. Direction d'impression bidirectionnelle en listing, unidirectionnelle en courrier ou graphique. Mémoire tampon de 4Ko. Impression couleur : 3 couleurs primaires (rouge, jaune, bleu) plus noir. Sélection via les codes de contrôle. Entrainement papier : position parking du papier en continu, tracteur-pousseur, friction, introducteur semi-automatique de feuilles, système de découpe automatique du papier en continu. Interface en standard I/F parallèle centronics 8 bits. Dimensions LxHxP : 108x384x287 mm.

2790F

CITIZEN 120D



L'imprimante CITIZEN 120 D offre pour tous les utilisateurs la qualité et le plus grand soin que vous êtes en droit d'attendre du plus grand fabricant mondial de montres. Compacte, fiable, haute qualité d'impression et nombreuses fonctions résidentes en standard que seul Citizen garantit 2 ans, sont les atouts majeurs qui rendent l'imprimante 120D indispensable aux utilisateurs d'informatique.

Caractéristiques techniques : Vitesse : qualité lmisting 120 cps, qualité courrier 25 cps. Sens d'impression bidirectionnel en texte, unidirectionnel en bit graphisme. Alimentation du papier par traction ou friction. 9 aiguilles mode graphique.

1590F

STAR LC 10

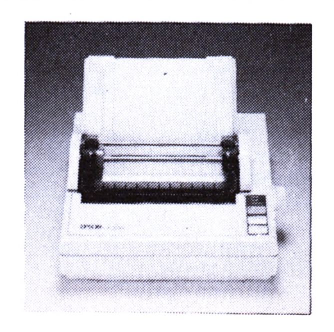


Caractéristiques techniques : Méthode d'impression : matricielle à impact. Tête d'impression à 9 aiguilles. Vitesse d'impression : listing 120 cps, courrier 30 cps. Direction d'impression bidirectionnelle en listing, unidirectionnelle optimisée en courrier ou graphique. Entrainement papier : position parking pour papier paravent tracteur-pousseur ou friction, introducteur semi-automatique de feuilles individuelles. Largeur du papier en continu de 10 à 25 cm ; en feuille, de 14 à 21 cm. Interface en standard Centronics parallèle 8 bits. Dimensions LxPxH : 383x287x108 mm. Poids : 4,7 kg.

2395F

EPSON LX 800

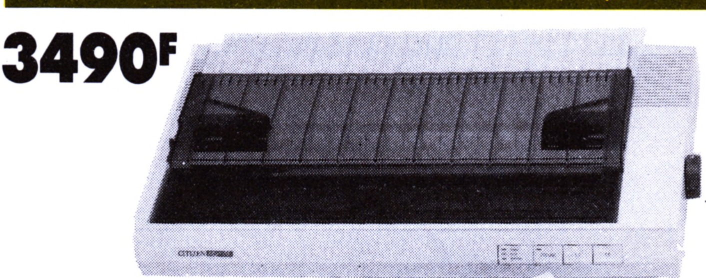
2290F



Caractéristiques techniques : Méthode d'impression : matricielle à impact. Vitesse : 180 cps (épreuve élite), 150 cps (épreuve pica), 30 cps (courrier élite), 25 cps (courrier pica). Sens d'impression bidirectionnel optimisé en texte. Interface parallèle 8 bits type centronics en standard. Mémoire tampon 3 Ko. Largeur papier : paravent 102 à 254 mm, feuilles séparées 182 à 216 mm. Dim. LxHxP 485x103x302 mm. Poids 6 kg.

CITIZEN MSP 15 E

3490F



Imprimante rapide et adaptable, la CITIZEN MSP-15E est élégante et facile d'emploi. Une ergonomie attractive dans tous les environnements informatiques. Imprimante facilement adaptable à toutes les applications, la MSP-15E est facile d'emploi et silencieuse. Grâce à sa qualité et à sa fiabilité, elle est garantie 2 ans. Qualité informatique : 160 cps. Qualité courrier : 40 cps. Compatibilité de base : IBM et EPSON. Possibilité de graphisme par points. 8K Buffer. Espacement proportionnel.

L'Imprimante CITIZEN MSP est sans aucun doute le nec plus ultra des imprimantes matricielles et elle est compatible avec la plupart des micro-ordinateurs actuels.

STAR LC 24-10



Caractéristiques techniques : Méthode d'impression : matricielle à impact. Tête d'impression à 24 aiguilles. Vitesse d'impression : listing 142 cps, courrier 47 cps. Direction d'impression bidirectionnelle optimisée en listing et courrier, unidirectionnelle optimisée en mode graphique. Entrainement papier : position parking pour papier continu, tracteur-pousseur ou friction, introducteur semi-automatique de feuilles individuelles. Largeur du papier en continu de 10 à 25 cm ; en feuille, de 14 à 21 cm. Interface en standard Centronics parallèle 8 bits. Formatage programmable jusqu'à 255 lignes.

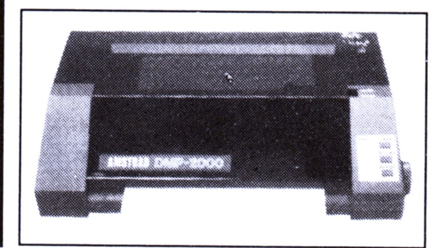
3795F

Imprimante Amstrad DMP 2160

TARIF GENERAL

1690F

A CREDIT CETELEM
9 mensualités de 205,40 F
TEG : 18,24 % - Coût total du crédit avec assurance : 171,10F



DMP 2160 AMSTRAD, IMPRIMANTE MATRICIELLE

La DMP 2160 est un succès de plus dans la gamme des produits de haute qualité et peu côuteux d'AMSTRAD.

Elle allie l'adaptabilité d'un jeu d'instruction de logiciel standard à la compétence technique d'AMSTRAD et à un prix exceptionnel.

On peut utiliser l'alimentation feuille à feuille ou en continu et le traceur ingénieux facilite l'insertion et l'alignement du rouleau d'entrainement du papier. La vitesse d'impression est de plus de 100 caractères par seconde.

Le choix étendu des tailles et des styles de caractères ainsi qu'un jeu complet de caractères ASCII et internationaux vous aideront à résoudre vos problèmes d'impression. De plus, la réalisation de graphiques adressables au niveau du point et des codes de fonctions compatibles avec Epson standard, permettront à la DMP 2160 de fonctionner directement avec la plupart des logiciels, y compris les programmes de traitement de texte, les graphiques, les vidages d'écran, etc.

La DMP 2160 fonctionne avec tous les ordinateurs AMSTRAD (ou autres) qui possèdent une interface parallèle Centronics standard incorporée.

Cette imprimante constitue un excellent complément pour les ordinateurs AMSTRAD de la gamme CPC. Très complète et très performante, elle nous apparait également robuste et bien construite. Par rapport à des marques très spécialisées dans les imprimantes, telles Epson ou Centronics, il est certain qu'elle fait largement le poids. Nous ne connaissons pas son fabricant d'origine, mais nous savons qu'elle est fabiquée à Hong-Kong alors que ses rivales sont d'origine japonaise.



10, boulevard
de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

LE GRAND SPECIALISTE



PERIPHERIQUES ET ACCESSOIRES POUR AMSTRAD CPC

DISQUETTES VIERGES 3P

garantie 5 ans - 720 Ko double face double densité, conviennent aux CPC 6128, DD1, FD1

1° **Marque CTS** avec boitier vinyl contenant 10 disquettes avec pochettes et étiquettes .... **OFFRE IMBATTABLE, pièce 14,95 F**

2° **Marque GENERAL** en boitier plastique individuel avec étiquettes et jaquettes .... **OFFRE IMBATTABLE, pièce 15,95 F**

3° **Marque AMSOFT** en boitier carton individuel avec étiquette .... **OFFRE IMBATTABLE, pièce 16,90 F**

LECTEURS DISKS

FD1 AMSTRAD **1490F**
2e lecteur de disquette 3" pour AMSTRAD CPC 6128

DD1 AMSTRAD **1690F**
1er lecteur de disquette 3" pour AMSTRAD CPC 464

VORTEX F1X **2790F**
2e lecteur de disquette 5"1/4 708 Ko pour CPC 6128

PERIPHERIQUES INTERFACES

JAGOT ET LÉON

Construisez vos automates programmables

E100 .... **690F**
Rack 4 cartes d'extension pour CPC 6128

E 108 .... **590F**
Alimentation 5 volts/3 A pour E 100

E 101 .... **690F**
Carte conversion analogique-numérique pour CPC 6128

E 102 .... **690F**
Carte entrée-sortie timer pour CPC 6128

E 103 .... **690F**
Carte de conversion digitale analogique pour CPC 6128

E 104 .... **790F**
Carte série RS232 pour CPC464/6128

E 105 .... **740F**
Carte sorties logiques - 4 en TTL et 4 en 220 V/2 A

E 107 .... **1250F**
Programmateur d'Eproms

E 109 .... **450F**
Extension RAM 64 Ko

E 110 .... **1195F**
Extension 256 Ko

LOGICIEL JL BANK **60F**
Logiciel pour piloter les RAM d'extension E109 ou E110

EM1 .... **490F**

CARTOUCHE EPROM 16 Ko **990FF**

CARTE MULTI SERVI **990F**
Boitier électronique avec logiciel intégré réalisant 5 applications : alarme, simulateur de présence, programmateur horaire, animation lumineuse, réveil

INTERFACE SERIE RS 232 .... **590F**
L'interface RS 232 permet de convertir la sortie parallèle de l'imprimante en sortie série.

PERIPHERIQUES VIDEO

LES DIGITALISEURS D'IMAGES

DIGITALISEUR ARA SECAM **1090F**
Jagot et Léon - Se connecte soit par une prise peritel, soit par une prise RCA à une source vidéo telle que caméra ou magnétoscope

DIGITALISEUR VIDI **1490F**
POWER PRODUCTS - Digitaliseur semi-pro, se connecte à une source vidéo par une connection RCA vidéo composite

OFFRES BUDGETS DISQUETTES VIERGES GENERAL

Ces offres forment un ensemble composé d'un lot de disquettes vierges et d'un coffret de rangement. Les disquettes sont conditionnées par 10 pièces avec étiquettes. Il ne s'agit pas de disquettes en vrac. Marque à notre choix selon arrivages.

OFFRE BUDGET CPC N° 1 489F
Pour 25 disquettes + coffret PHONICA (avec capot transparent et serrure à clef) à 139F = 489F
soit la disquette 3 P DD : 14F pièce

OFFRE BUDGET CPC N° 2 850F
Pour 50 disquettes + coffret PHONICA (avec capot transparent et serrure à clef) à 175F =850F
soit la disquette 3 P DD : 13,50F pièce

SCANNER

SCANNER DART **855F**
L'analyseur DART se branche sur la tête d'impression de l'Amstrad DMP 2160. L'affichage pour contrôle sur le moniteur se fait ligne par ligne, avc réglage des contrastes, définition de zones partielles, insertion de textes

ADAPATEUR PERITEL MP2 AMSTRAD **495F**

PROMOTION

Banc de reproductiion KAISER RB3
+ dispositif d'éclairage RB3
+ caméra n/b MONACOR
avec objectif **3590F**

COPIEURS

MULTIFACE II + ... **645F**
Nouvelle interface sur cartouche encore plus performante que Multiface, ce matériel permet sans notion de programmation d'effectuer des copies de sauvegarde des logiciels les plus récents.

DISCOLOGY version 5.1 .... **350F**
Le plus célèbre des copieurs sur CPC. Il s'agit d'un éditeur-copieur explorer 100 % langage machine. Il comprend quatre modes d'édition combinant ASCII, HEXA,DECIMAL,OCTAL, BINAIRE. Il permet le désassemblage direct et le listage automatique des programmes Basic. Il permet la réparation automatique des secteurs endommagés, la gestion automatique des extensions mémoire et la copie des fichiers.

PERIPHERIQUES GRAPHIQUES

UTILITAIRE SOURIS AMX

AMX 3D ZICON **329F**
Logiciel de conception graphique en 3D

AMX UTILITIES **329F**
Fonctions utilitaires pour AMX

AMX MOUSE pour CPC 464 et 6128 .... **790F**

L'AMX MOUSE existe en version disk et cassette. L'animal est noir avec trois boutons rouges. 4 logiciels l'accompagnent : ART qui ressemble à Macpaint avec menus déroulants. ICONES qui est un logiciel de création d'icônes dans une matrice 16x16. CREATION GRAPHIQUE qui est un logiciel récupérable sous ART. AMX CONTROL qui fournit 20 nouvelles instructions Basic pour piloter.

MOUSE MATE **85F**
Tapis souris en néoprène, favorise considérablement la rotation de la boule.

TABLETTE GRAPHIQUE GRAPHISCOP **1090F**
La table des vedettes de la programmation (Torrès, Loriciel, Ere etc.). Conçue et fabriquée en France, la tablette graphique GRAPHISCOP vous permet de représenter vos dessins en utilisant la résolution graphique maximale pour un maximum de couleurs. Elle est livrée avec une interface connectable, un manuel et un logiciel sur cassette ou disquette.

SYNTHETISEURS DE SONS

SYNTHÉ TECHNIMUSIQUE **545F**
OFFRE IMBATTABLE - pour CPC 464/6128 - Existe en version disk et cassette. Le seul synthé qui parle 100 % français. Excellente qualité de reproduction.

SYNTHE TECHNIMUSIQUE + 1 ENCEINTE ASSERVIE **645F**

SYNTHÉ AMSTRAD SSA1 .... **390F**
Il est muni d'un ampli, de 2 HP et le son, sans être 100 % français, est cependant beaucoup plus compréhensible qu'avec le DK TRONICS.

SYNTHÉ DK TRONICS **390F**
Il est fourni avec la cassette programme, un ampli de 2x4 w et 2 hauts-parleurs. Un problème toutefois, les phonèmes étant en anglais, pour entendre "bonjour" au synthé, il faudra taper "boon-jour" et encore, ce sera toujours l'inimitable accent anglais.

AMDRUM **590F**
Système de batterie digitale pour CPC 464, 664,6128 Les caractéristiques sont les suivantes : 8 sons de batterie préenregistrés. Fonctionnement en temps réel ou programmation sur l'écran. Logiciel sur cassette transférable sur disquette. D'autres sons peuvent être créés. Plus de 1000 rythmes programmés. Des airs peuvent être enregistrés sur disk ou cassette. Polyphonique. Se branche sur votre chaine hi fi.

CRAYONS OPTIQUES

LP1 AMSTRAD **290F**
Ce crayon optiqe très simple d'emploi avec son logiciel graphique sur cassette vous permettra de vous servir de votre écran comme d'une feuille de papier à dessin. Le LP1 ne fonctionne que sur le CPC 464 couleur.

ELECTRIC STUDIOPEN 464 .... **395F**
Le plus réputé des crayons optiques et aussi le plus vendu. Programme graphique très complet. Demandez une démonstration chez GENERAL.

ELECTRIC STUDIOPEN 6128 .... **435F**
Idem Studiopen 464 mais programme sur disquette.

STYLO DART (sur cassette) **395F**

STYLO DART (sur disquette) **435F**



10, boulevard de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

LE GRAND SPECIALISTE AMSTRAD

PERIPHERIQUES ET ACCESSOIRES POUR AMSTRAD CPC

MANETTES DE JEUX

QUICK SHOT 1 .... **69F**
Joystick économique, fabriqué par SPECTRAVIDEO. Type à frottement. Résistance moyenne.



QUICK SHOT 2 .... **89F**
Joystick à frottement de chez SPECTRAVIDEO. Superbe poignée.



QUICK SHOT 2 TURBO . **139F**
Joystick à micro contacts, 6 directions, de SPECTRAVIDEO. Le premier prix pour les micro contacts.

JOYSTICK KONIX **149F**
Forme très ergonomique. Micro contacts. Moyennement précis.

JOYSTICK PRO 500 .... **195F**
Avec le PRO 500, on n'est pas là pour jouer. C'est la merveille en matière d'électronique. En effet, le traditionnel contacteur à couronne en plastique sur lequel est montée la manette est remplacé par une série de microrupteurs ou microswitches qui assurent au PRO 500 une précision et surtout une robustesse inégalable. Garantie 1 an, c'est tout dire. Pour ceux qui en ont assez de se retrouver avec le manche dans une main et le socle dans l'autre au saut de haie de DECATHLON.

GENERAL STICK **270F**
Le nec plus ultra. Très gros contacteurs, boitier transparent, assez dur à manier. A réserver aux gros costauds.

JOYSTICK COBRA **495F**
Le monstre. 2 kg, 30 cm de haut. Une manette de Mirage. La folie complête. Absolument génial, à essayer d'urgence chez GENERAL.

JOYSTICK CAMERICA **695F**
Joystick à infrarouge, sans fil, efficace jusqu'à 6m. Superbe design.

TUNER TV

Tuner TV TETRAN **1190F**
OFFRE IMBATTABLE. Ce tuner PAL/SECAM 20 canaux se branche sur le moniteur de votre CPC 464 ou 6128. Il transforme votre moniteur en TV. Ampli avec haut parleur intégré dans le tuner. Génial.

TELEMATIQUE

MENTEL CPC **450F**
(le logiciel sur disquette + le câble Minitel)
Le Minitel malin. Emulateur Minitel avec transport des fichiers. Se connecte sur votre Minitel dont il utilise le modem en émulateur. Gestionnaire de pages videotex, il permet la consultation, la gestion et l'impression. Le transfert de fichiers vous permettra d'envoyer ou de recevoir des fichiers sélectionnés par vous ou même, des disquettes entières, exploitables immédiatement.

KENTEL CPC **580F**
(le logiciel sur disquette + le câble Minitel)
Kentel est un serveur vidéotex monovoie. Il dispose d'un logiciel de création de serveur avec éditeur de pages vidéotex, sauvegarde de pages, mots clefs, catalogue etc. Il est équipé d'une messagerie avec boîte aux lettres (BAL), d'un détecteur de sonnerie. Ce logiciel très complet est parfait pour construire un serveur de qualité.

PENTEL CPC **680F**
(le logiciel sur disquette + le câble Minitel)
L'artiste du Minitel. Pentel est un véritable outil graphique qui vous permettra de composer facilement des pages pour votre serveur. Il s'agit en fait d'un puissant outil de dessin. C'est le complément total de Kentel, ce dernier pouvant cependant être utilisé sans Pentel.

MODEM DIGITELEC DTL 2000 .... **1490F**
Pour CPC 464/6128. Modem Norme DTL 23. Permet l'accès aux services de type TELETEL. Emulation Minitel, communication half duplex possible entre deux ordinateurs et le téléchargement des programmes.

Modem DIGITEL DTL2000 Plus **1990F**
(pour CPC 464/6128). Le DTL PLUS permet de communiquer sous les modes V21-V23, c'est-à-dire sous tous les types de modulation FSK existant actuellement. On peut donc accéder à Transpac et à des réseaux spécialisés.

MODEM DIGITELEC DTL 2100 .... **2750F**
Le DTL 2100 est un modem intelligent, c'est-à-dire qu'il sait dialoguer avec le micro ordinateur ou le terminal auquel il est raccordé, ce qui permet de le configurer facilement. De plus, il est multimodes : V21, V23, V25 bis ou CCIT. L'appel et la réponse entièrement automatiques permettent au modem de fonctionner de façon tout à fait autonome, sans aucune intervention humaine.

MERCITEL CPC 1 .... **1290F**
(logiciel interface + câble)
Transforme votre CPC en Minitel à la condition que vous possédiez un Minitel. Le logiciel est dans la ROM de l'interface. Il permet une copie sur drive et une impression sur imprimante des pages Minitel.

MERCITEL CPC 2 .... **2590F**
Identique à CPC 1, sauf qu'il ne nécessite pas de Minitel, puisqu'il est fourni avec un modem.

MERCITEL CPC 2 R **3390F**
C'est le CPC 2 muni d'une réponse automatique, ce qui en fait un serveur monovoie à part entière.

LES HOUSSES

(pour claviers, moniteurs et unité disquette)
Nos housses sont en matière synthétique antistatique

HOUSSE CLAVIER 464 .... **70F**
HOUSSE CLAVIER 664 .... **70F**
HOUSSE CLAVIER 6128 .... **70F**
HOUSSE MONITEUR monochrome . **70F**
HOUSSE MONITEUR COULEUR **80F**
HOUSSE CLAVIER 8256 .... **70F**
HOUSSE MONITEUR 8256 .... **85F**
HOUSSE UNITE DISQUETTE **55F**
HOUSSE DPM 2000 .... **80F**
HOUSSE LX 80 .... **80F**
HOUSSE CENTRONICS **80F**
HOUSSE OKIMATE 20 .... **80F**
HOUSSE FUJI PD 80 .... **80F**

RUBANS IMPRIMANTES

Nous tenons sur stock la plupart des modèles de rubans de diffusion courante. Leurs prix vont de 45 à 120 F selon modèle. Consultez-nous.

RAMES PAPIER

RAME PAPIER NON ZONÉ **69F**
500 feuilles format A4, bandes caroll détachables

RAME PAPIER NON ZONÉ **99F**
500 feuilles format A3, bandes Caroll détachables

RAME ETIQUETTES 12x3 cm **85F**
le 1000 sur paravents bandes Caroll

CABLES DE LIAISON

CABLE DOUBLEUR DE JOYSTICK **170F**
Câble qui se branche sur la sortie de l'Amstrad et permet de brancher deux joysticks sans utiliser le joystick Amstrad. Ex.: 2 Quickshot II ou 1 Quickshot I et un PRO 500.

CABLE CENTRONICS AMSTRAD IMPRIMANTE **175F**
Ce câble permet de brancher n'importe quelle imprimante munie d'une prise Centronics sur la prise imprimante de l'Amstrad.

CABLE FD1 .... **175F**
Ce câble permet de raccorder l'unité de disquette FD1 à un CPC 464 ou 6128.

CABLE MAGNETO CASSETTE/ AMSTRAD CPC **60F**
Ce connecteur est muni d'un côté de la fiche ronde 5 broches DIN qui vient s'enficher au dos de l'Amstrad et de l'autre côté de 3 jacks (un pour l'entrée, un pour la sortie et le dernier pour la télécommande). Attention, le câblage de fiche de l'Amstrad est particulier. Dans le commerce hifi, on ne trouve pas ce câble branché de cette façon.

CABLE RALLONGE (1,50 M) ECRAN/CLAVIER CPC 464 .... **135F**
Ce câble permet d'éloigner le moniteur TV du clavier, ce qui est pratiquement indispensable si l'on veut jouer longtemps avec le moniteur couleur.

CABLE RALLONGE (1,50 M) ECRAN/CLAVIER 664 et 6128 .... **185F**

CABLE RALL. (2 M) JOYSTICK **70F**

CABLE SON STEREO CPC/CHAINES HI FI **60F**

ENTRETIEN

BOMBES AEROSOL

COMPUNETT **99F**
Nettoyeur des écrans d'affichage, des parties en verre et en plastique, des claviers. Ne laisse aucun dépôt.

PRINTER 66 .... **95F**
Nettoyeur d'imprimantes. S'applique sur les têtes d'impression et les chemins de bandes. Elimine les résidus de métal, les graisses et les huiles résinifiées.. Produit étonnant qui est pratiquement indispensable pour chaque imprimante.

DISQUETTE DE NETTOYAGE 3" **149F**
Avec son liquide. S'introduit dans le lecteur de disquette. Nettoie les têtes du lecteur.

KIT DE NETTOYAGE ECRAN CLAVIER BIB **135F**
Ce kit comprend un pinceau, 1 bombe à air, un produit et des chiffons antistatiques.

KIT DE NETTOYAGE ECRAN CLAVIER CASSETTE **195F**
Idem le précédent, avec en plus une cassette nettoyante et des bâtonnets pour le nettoyage des têtes magnéto (pour les bricoleurs avertis).

CASSETTE NETTOYAGE ALLSOP POUR CPC 464 .... **75F**
Cette cassette est munie d'un dispositif anti-abrasif en "peau de chamois" synthétique et d'un liquide approprié. c'est le meilleur dispositif de nettoyage de têtes que nous connaissons.



10, boulevard de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

LE GRAND SPECIALISTE



PERIPHERIQUES ET ACCESSOIRES POUR AMSTRAD CPC

CASSETTE D'AZIMUTAGE DE TETES **179F**
Cette cassette, indispensable pour le 464, vous permet, à l'aide d'un petit tournevis, de règler précisément la hauteur de vos têtes magnéto en fonction de signaux émis par la cassette d'azimutage. Ainsi vous n'avez plus de problème de chargement dû à un mauvais azimutage de votre 464 (à notre connaissance, 90 % des cassettes qui ne chargent pas sont victimes de ce défaut). L'azimutage du 464 se dérègle tôt ou tard en fonction de l'usage plus ou moins intensif que vous en faites et il suffit de déplacer la tête de quelques microns pour que votre programme ne se charge plus.

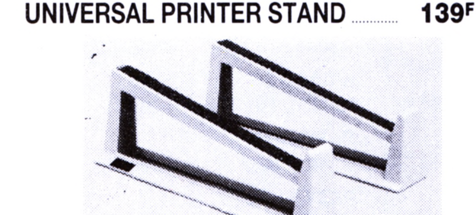
FILTRES ECRANS

POUR MONITEUR MONOCHROME GT 65 .... **160F**
pour 464 et 6128

POUR MONITEUR COULEUR CTM 644 .... **190F**
pour 464 et 6128
Le filtre écran n'est pas en verre organique mais en tissu. Il est situé devant l'écran de votre ordinateur auquel il est fixé par son cadre avec des pastilles autocollantes. Ce tissu est constitué d'une trame en micromailles qui arrêtent les rayons obliques de la lumière ambiante qui se réfléchissent généralement sur l'écran de votre moniteur. Les caractères sont alors plus nets car ils sont dépourvus du halo qui les entoure généralement. La trame en nylon est conductrice et permet d'écouler les charges statiques qui s'accumulent sur la surface de l'écran. Le filtre écran peut être comparé aux grilles antidiffusantes utilisées en radiologie pour améliorer la netteté des clichés. L'entretien du filtre écran est très simple. Il se fait à l'aide d'un simple chiffon sec, non pelucheux.

SUPPORT ECRAN ORIENTABLE **250F**
Support écran orientable à 360° de latitude et 20° de longitude. Très pratique.

UNIVERSAL PRINTER STAND **139F**



Support universel pour tout type d'imprimante. Permet de ranger la rame de papier sous l'imprimante.

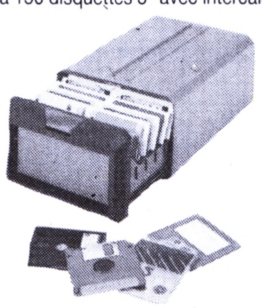
BOITES DE RANGEMENT

DD 14 .... **29F**
Boite de 10 disquettes 3". Coloris gris.

YUD 35 .... **29F**
Boite de 10 disquettes 3". Transparente.

DS 40L sans clé **69F**
DS 40L avec clé **139F**
Boite 40 disquettes 3" avec intercalaires et couvercle transparent.

MEDIABOX POSSO **139F**
Boite de 40 à 150 disquettes 3" avec intercalaires.



C'est, de loin, la boîte la plus vendue chez GENERAL. De présentation modulaire, elle est munie de rails qui permettent de les emboîter les unes aux autres. De construction très robuste, on y trouve des intercalaires d'origine. Une serrure d'une valeur de 70F peut être montée en option ainsi que des intercalaires supplémentaires.

YA 6090 sans clé **129F**
YA 6090 avec clé **175F**
Boite 90 disquettes 3" avec intercalaires et couvercle transparent.

JET EXECUTIVE **119F**
Pochette 20 disquettes 3" type sacoche.

EXTENSIONS MÉMOIRES

EXTENSION VORTEX 256 Ko **1190F**
Extension mémoire pour 464/664/6128. Se présente sous la forme d'un circuit imprimé qui s'insère à l'intérieur du CPC. Vous pouvez alors travailler avec des programmes professionnels tels que DBase II, Multiplan, Wordstar etc. Vous pouvez travailler avec une RAM virtuelle ultra rapide sous CPM 2.2.

EXTENSION VORTEX 512 Ko **1590F**
Ses caractéristiques sont identiques à la précédente, mais en 512 Ko.

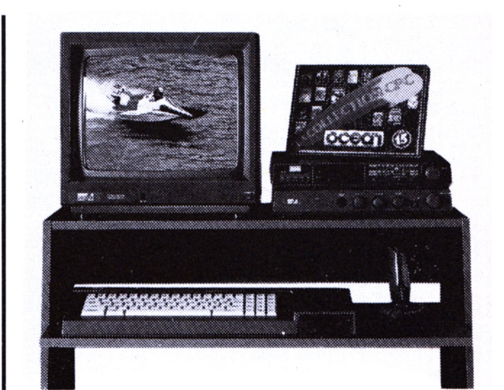
EXTENSION DK TRONICS 64 Ko **599F**
Pour CPC 464 et 664. Se présente sous la forme d'une cartouche emboîtable dans le port d'extension. Permet d'accéder à CPM.

EXTENSION DK TRONICS 256 Ko **999F**
Pour CPC 464 et 664. Se présente sous la forme d'une cartouche emboîtable dans le port d'extension. Permet d'accéder à CPM.

EXTENSION DK TRONICS 256 Ko **999F**
Pour CPC 6128. Se présente sous la forme d'une cartouche emboîtable dans le port d'extension. Permet d'accéder au CPM.

STATION MICRO AMSTRAD

Pour les heureux possesseurs d'un micro AMSTRAD 464 ou 6128 équipé d'un moniteur couleur CTM-644, pour un prix très attractif, GENERAL leur propose :
UN ADAPATATEUR TELEVISION pour regarder leurs émissions favorites sur le moniteur couleur de leur micro ;
UN RADIO REVEIL PO/GO/FM pour se réveiller en musique, en rythme, de bonne humeur ;



UN JOYSTICK pour jouer (à deux si vous en avez déjà un) aux mille jeux disponibles sur les micros Amstrad ;
15 PROGRAMMES DE JEUX PALPITANTS
UN BUREAU pour ranger le tout, en gardant votre micro toujours prêt à jouer.
Compte tenu de la relative pénurie de ce produit, nous vous conseillons vivement de le réserver au magasin avant les fêtes de Noël !

OFFRE LIMITÉE **1290F**
Cadeau GENERAL : COURS AUTOFORMATION CPC SUR DISQUETTE 3 POUCES

PACK EDUCATIF



pour AMSTRAD CPC avec lecteur disk - Problèmes mathématiques (CM1/CM2) - Vocabulaire (CM1/CM2/6e/5e - Amscom, règles sur les mots (CE1/CE2/CM1/CM2) - Amstern, règles de grammaire (CE1/CE2/CM1/CM2) - Memoram, dictées (CE2/CM1/CM2/6e) - Tables d'opération (CP/CE1/CE2/CM1/CM2/6e) - Decim, nombres décimaux (CE1/CE2/CM1/CM2/6e/5e) - Géographie (CM1/CM2/6e/5e/4e/3e).

195F au lieu de 295F

COURS AUTOFORMATION



PRINCIPAUX SUJETS TRAITÉS : Tout sur une bonne utilisation du clavier - La première instruction - Aide à la programmation - Introduction au basic - Couleurs et graphismes - production du son - Le lecteur de disquettes : disquettes, formattage, noms de fichiers, programmes sous forme de fichier ASCII, programmes protégés, sauvegarde de zones de la mémoire, fusion de programmes, suppression de fichiers, comment changer le nom des fichiers...

OFFRE SPECIALE POUR CPC 6128
195F au lieu de 345F

NOUVEAU / NOUVEAU / NOUVEAU / NOUVEAU

MUSIQUE : INTERFACE MIDI + SEQUENCEUR 8 PISTES **CLAVIUS**

Métronome - Bouclage sur chaque piste - MIDI sur les 16 canaux - Synchro MIDI - Pré-mixage des pistes - Sauvegarde des séquences - Fenêtres - Bloc-note.

1490F



10, boulevard de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

LE GRAND SPECIALISTE AMSTRAD

DEPARTEMENT MEGASOFTS : L'ENFER DU JEU

LES TABLES DE LA LOI

En faisant l'acquisition d'un MEGASOFT chez GENERAL, vous avez droit :

- **GARANTIE DU MEILLEUR PRIX :** si vous trouvez moins cher ailleurs avant votre achat, dites-le nous et nous vous proposerons un prix encore meilleur. Si, dans un délai de quinze jours après votre achat, vous trouvez votre soft moins cher ailleurs, nous vous remboursons la différence.
- **GARANTIE DE BON FONCTIONNEMENT :** en cas de défectuosité du logiciel pendant sa première année d'utilisation, nous vous l'échangeons.
- **GARANTIE DE FRAICHEUR :** nous ne vous proposons que les dernières versions commercialisées des logiciels.
- **GARANTIE DE CHOIX :** nous nous engageons à vous offrir le plus grand choix de logiciels de Paris. Si vous ne trouvez pas dans nos annonces le soft désiré, consultez-nous.
- **DROIT A LA DEMO :** si vous le souhaitez et que les conditions s'y prêtent, vous pouvez demander une démonstration du mégasoft que vous souhaitez acquérir.

LES COMPILATIONS DE MEGASOFTS CPC

LES GEANTS DE L'ARCADE 2
cassette : 109 F disquette : 189 F
STREET FIGHTER + SIDEARMS + BIONIC COMMANDO + GUNSMOKE + DESOLATOR + SCHAKLED

COMMAND PERFORMANCE
cassette : 139 F disquette : 189 F
MERCENARY + HARD BALL + ARMAGUEDON MAN + LEVIATHAN + BOBSLEIGH + SCHAKLED + TRANTOR + CHOLO + XENO + 10ᵉ FRAME

SPACE ACE
cassette : 125 F disquette : 145 F
CYBERNOID + NORTHSTAR + ZYNAPS + TRANTOR + EXOLON + XEVIOUS + VENOM STRIKE BACK

TEN MEGA GAMES III
cassette : 125 F disquette : 145 F
LEADER BOARD + 10ᵉ FRAME + LAST MISSION + FIRELORD + ROCK + RANARAMA + FIGHTER PILOT + IMPOSSIBLE + CITY SLICKER + DRAGON TALK

HISTORY IN THE MAKING
cassette : 235 F disquette : 279 F
LEADER BOARD + EXPRESS RIDER + IMPOSSIBLE MISSION + SUPER CYCLE + GAUNTLET + BEACH HEAD + INFILTRATOR + KUNG FU MASTER + SPY HUNTER + ROAD RUNNER + BRUCE LEE + GOONIES + WORLD GAMES + RAID

LES BEST DE US GOLD
cassette : 139 F disquette : 189 F
OUTRUN + GAUNTLET 2 + CALIFORNIA GAMES + 720° + ROLLING THUNDER

12 JEUX EXCEPTIONNELS
cassette : 119 F disquette : 139 F
CYNERNOID + DEFLECTOR + MASK + BLOOD BROTHERS + NEBULUS + HERCULES + NORTH STAR + EXOLON + LES MAITRES DE L'UNIVERS + VENOM STRIKE BACK + MARAUDER + RANARAMA

OCEAN DYNAMITE
cassette : 139 F disquette : 189 F
PLATOON + PREDATOR + KARNOV + CRAZY CARS + COMBAT SCHOOL + SALAMANDER + DRILLER + GRYZOR

GAME, SET AND MATCH
cassette : 119 F disquette : 169 F
TENNIS + HYPER SPORT + PING PONG + FOOT + GOLF + BASEBALL + BOXING + POOL + SUPER DECATHLON

GAME, SET AND MATCH 2
cassette : 139 F disquette : 189 F
MATCH DAY II + BASKET MASTER + SUPER HANG ON + CHAMPIONSHIP SPRINT + TRACK AND FIELD + CRICKET + SNOOKER + GOLF

FORCES MAGIQUES
cassette : 139 F disquette : 189 F
LA PANTHERE ROSE + WESTERN GAMES + CLERVER AND SMART + OPERATION NEMO + DAKAR 4X4

LES AS DU CIEL
cassette : 139 F disquette : 189 F
ADVANCED TACTICAL FLIGHT + ACE + SPITFIRE 40 + TOMAHAWK + AIR TRAFFIC CONTROL + STRIKE FORCE HARRIER

FIST AND THROTTLES
cassette : 89 F disquette : 129 F
ENDURO RACER + BUGGY BOY + IKARI WARRIOR + DR DRAGON'S LAIR + THUNDERCATS

FRANK BRUNO'S BIG BOX
cassette : 119 F disquette : 169 F
FRANK BRUNO BOXING + AIRWOLF + BOMB JACK + SABOTEUR + GHOST'N GOBLINS

LES FUTURISTES
cassette : 139 F disquette : 189 F
BOB MORANE SCIENCE FICTION + SAPHIR + MINE AUX DIAMANTS + ANTHROPE

SIMULATION PACK
cassette : 139 F disquette : 185 F
GRAND PRIX 500 + QUAD + SUPERSKI

LES DEFIS DE TAITO
cassette : 129 F disquette : 189 F
TARGET RENEGADE + ARKANOID I + ARKANOID II + BUBBLE BOBBLE + FLYING SHARK + SLAP-FIGHT

GOLD SILVER BRONZE
cassette : 139 F disquette : 189 F
23 EPREUVES SPORTIVES

LEADERBOARD "PAR 3"
cassette : 139 F disquette : 159 F
LEADERBOARD + LEAD TOURNAMENT + W. CL. LEADERBOARD

KARATE ACE
cassette : 109 F disquette : 169 F
KUNG FU MASTER + BRUCE LEE + UCHIMATA + THE WAY OF TIGER + ADVENGER + SAMOURAI TRILOGY + THE WAY OF EXPLODING FIST

ELITE 6 PACK Nº 3
cassette : 89 F disquette : 139 F
DRAGONS LAIR 1 + DRAGONS LAIR 2 + ENDURO RACER + PAPER BOY + GHOST'N GOBLINS + TUER N'EST PAS JOUER

ARCADE ACTION
cassette : 109 F disquette : 179 F
BARBARIAN + RENEGADE + SUPERSPRINT + RAMPAGE + INTERNATIONAL KARATE 2

LES GEANTS DE L'ARCADE
cassette : 109 F disquette : 189 F
ROADRUNNER + INDIANA JONES + RYGAR + GAUNTLET DEEP DUNG

AMSTRAD GOLD HITS 3
cassette : 109 F disquette : 189 F
TRANTOR + SOLOMON'S KEY + WC LEADERBOARD + BRAVE STAR + RAMPART + CAPTAIN AMERICA

LES GREMLINS
cassette : 109 F disquette : 159 F
MASK 1 + MASK 2 + DEATH WISH 3 + BASIL DETECTIVE + DEFLECTOR + JACK THE RIPPER 2

LA COLLECTION KONAMI
cassette : 109 F disquette : 179 F
JACKAL + SHAOLIN ROAD + NEMESIS + JAILBREAK + YEAR KUNG FU + YEAR KUNG FU 2 + GREEN BERET + HYPER SPORT + PING PONG + KONAMI

TOP TEN COLLECTION
cassette : 89 F disquette : 139 F
SABOTEUR 1 + SABOTEUR 2 + SIGMA 7 + CRITICAL MASS + AIRWOLF + THANATOS + DEEP STRIKE + COMBAT LYNX + BOMB JACK 2 + TURBO ESPRIST

LES TRESORS DE US GOLD
cassette : 95 F disquette : 189 F
GAUNTLET + LEADERBOARD + INFILTRATOR + ACE OF ACES + METROCROSS

OCEAN STAR HITS 2
cassette : 89 F disquette : 139 F
ARMY MOVES + MUTANT + WIZZBALL + HEAD OVER HEALS + COBRA + TANK

ALBUM UBI SOFT
cassette : 95 F disquette : 139 F

OCEAN STAR HITS 1
cassette : 89 F disquette : 139 F

ALBUM EPYX
cassette : 95 F disquette : 185 F

ALBUM LORICIEL disquette : 139 F

ALBUM DIGITAL
cassette : 95 F disquette : 139 F

BEST OF ELITE 2
cassette : 89 F disquette : 139 F

ELITE 6 PACK Nº 2
cassette : 89 F disquette : 139 F

HIT PACK Nº 2
cassette : 89 F disquette : 139 F

IMAGINE ARCADE HITS
cassette : 95 F disquette : 139 F
ARKANOID + GAME OVER + MAD MAX + LEGEND OF KAGE + SLAP FIGHT + YEAR KUNG FU 2

OCEAN ALL STARS HITS
cassette : 89 F disquette : 139 F

LES AS DE L'ESPACE
cassette : 139 F disquette : 189 F
XEVIOUS + CYBERNOID + NORTH STAR + ZYNAPS + TRANTOR + EXOLON

SUPREME CHALLENGE
cassette : 119 F disquette : 159 F
TETRIS + ELITE + STARGLIDER + SENTINEL + ACE 2

LES NEWS MEGASOFTS

A 320
cassette : 135 F disquette : 185 F

ACTION SERVICE
cassette : 129 F disquette : 179 F

AFTER BURNER
cassette : 89 F disquette : 139 F

AIRBORNE RANGER
cassette : 179 F disquette : 215 F

ALIEN SYNDROME
cassette : 89 F disquette : 135 F

ARCADE WIZARD
cassette : 99 F disquette : 145 F

BARBARIAN (PSYNO)
cassette : 89 F disquette : 135 F

BARBARIAN 2
cassette : 85 F disquette : 129 F

BATMAN
cassette : 89 F disquette : 139 F

BLACKLAMP
cassette : 85 F disquette : 129 F

BOMBUZAL
cassette : 89 F disquette : 139 F

BUTCHER HILL
cassette : 89 F disquette : 139 F

CARRIER COMMANDO
cassette : 139 F disquette : 189 F

CHICAGO 30'S
cassette : 109 F disquette : 145 F

CORPORATION
cassette : 89 F disquette : 135 F

CRAZY CARS
cassette : 129 F disquette : 169 F

DARK FUSION
cassette : 89 F disquette : 139 F

DOUBLE DRAGON
cassette : 89 F disquette : 139 F

DRAGON NINJA
cassette : 109 F disquette : 145 F

DYNAMIC DUO
cassette : 109 F disquette : 139 F

ECHELON
cassette : 85 F disquette : 135 F

EMMANUELLE disquette : 189 F

FERNANDEL MUST DIE
cassette : 89 F disquette : 135 F

FINAL COMMAND
cassette : 129 F disquette : 175 F

FISH
cassette : 129 F disquette : 185 F

FOOTBALL MANAGER 2
cassette : 89 F disquette : 135 F

GALACTIC CONQUEROR
cassette : 125 F disquette : 160 F

GARY L. HOT SHOOT
cassette : 89 F disquette : 129 F



10, boulevard
de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50



LE GRAND SPECIALISTE AMSTRAD

DEPARTEMENT MEGASOFTS : L'ENFER DU JEU

G.I. HERO
cassette : 85 F disquette : 135 F
INDIAN MISSION disquette : 155 F
IRON HAND
cassette : 99 F disquette : 145 F
IRON HOUSE
cassette : 90 F disquette : 140 F
IRON LORD
cassette : 149 F disquette : 185 F
JUNGLE BOOK disquette : 235 F
LIVE AND LET DIE
cassette : 89 F disquette : 135 F
MADMIX
cassette : 89 F disquette : 125 F
MEUTRE A VENISE
cassette : 139 F disquette : 190 F
MOTOR MASSACRE
cassette : 89 F disquette : 135 F
NETHER WORLD
cassette : 89 F disquette : 135 F
NIMITZ
cassette : 89 F disquette : 155 F
NORTH AND SOUTH
cassette : 145 F disquette : 189 F
OPERATION WOLF
cassette : 99 F disquette : 145 F
PAC LAND
cassette : 95 F disquette : 139 F
PAC MANIA
cassette : 89 F disquette : 139 F
PUFFY'S SAGA
cassette : 135 F disquette : 169 F
RAMBO 3
cassette : 85 F disquette : 135 F
RETURN OF THE JEDI
cassette : 95 F disquette : 139 F
REX
cassette : 89 F disquette : 145 F
ROADWARS
cassette : 89 F disquette : 135 F
ROBOCOP
cassette : 89 F disquette : 140 F
R TYPE
cassette : 89 F disquette : 139 F
SECRET DEFENSE
cassette : 129 F disquette : 190 F
SKATE BALL
cassette : 139 F disquette : 179 F
SKATE OR DIE
cassette : 99 F disquette : 139 F
SKY HUNTER
cassette : 129 F disquette : 169 F

STAR TREK
cassette : 99 F disquette : 139 F
SAVAGE
cassette : 89 F disquette : 139 F
SDI
cassette : 89 F disquette : 140 F
SHOOT OUT
cassette : 89 F disquette : 140 F
SOLDIER OF LIGHT
cassette : 109 F disquette : 135 F
TECHNOCOP
cassette : 89 F disquette : 139 F
TERRIFIC LAND disquette : 189 F
TERRORPODS
cassette : 89 F disquette : 135 F
THE ARCHON COLL.
cassette : 89 F disquette : 139 F
THE DEEP
cassette : 95 F disquette : 145 F
THUNDERBLADE
cassette : 89 F disquette : 139 F
TIGER ROAD
cassette : 89 F disquette : 139 F
TIGER TIGER
cassette : 95 F disquette : 139 F
TIMES OF LORE
cassette : 95 F disquette : 139 F
TINTIN SUR LA LUNE
cassette : 139 F disquette : 189 F
TITAN
cassette : 129 F disquette : 169 F
TOTAL ECLIPSE
cassette : 89 F disquette : 139 F
TRIVIAL PURSUIT (nouvelle version)
cassette : 145 F disquette : 145 F
TRUCK
cassette : 179 F disquette : 219 F
TYPHOON
cassette : 85 F disquette : 129 F
THE ELIMINATOR
cassette : 89 F disquette : 135 F
VICTORY ROAD
cassette : 85 F disquette : 135 F
WANDERER
cassette : 89 F disquette : 135 F
WHIR LIGHT
cassette : 85 F disquette : 135 F
VOYAGE AU CENTRE DE LA TERRE
disquette : 195 F
WEC LE MANS
cassette : 95 F disquette : 145 F

LES HITS TOPS MEGASOFTS GENERAL

4x4 OFF ROAD RACING
cassette : 89 F disquette : 135 F
944 TURBO CUP
cassette : 189 F disquette : 235 F
1943
cassette : 89 F disquette : 139 F
ADVENTURE DUNGEON DRAGON
cassette : 89 F disquette : 135 F
ALTERN WORLD GAMES
cassette : 89 F disquette : 139 F
ARTURA
cassette : 89 F disquette : 129 F
BARD'S TALES
cassette : 139 F disquette : 189 F
CONSPIRATION disquette : 179 F
CYBERNOID 2
cassette : 89 F disquette : 135 F
DALEY THOMSON'S OLYMPIC CHALLENGE
cassette : 89 F disquette : 135 F
FREEDOM disquette : 189 F
FUSION 2 disquette : 179 F
GAME OVER 2
cassette : 85 F disquette : 119 F
GIGN / OPERATION JUPITER
cassette : 139 F disquette : 189 F
GUERILLA WAR
cassette : 85 F disquette : 135 F
HURLEMENTS
cassette : 129 F disquette : 169 F
IMPOSSIBLE MISSION 2
cassette : 89 F disquette : 135 F
L'ARCHE DU CAPITAINE BLOOD
cassette : 159 F disquette : 189 F
MONTE CRISTO disquette : 189 F
PETER PAN disquette : 159 F
PIRATES disquette : 139 F
RASTAN
cassette : 85 F disquette : 135 F
ROY OF ROVERS
cassette : 89 F disquette : 129 F
THE GAMES WINTER EDIT
cassette : 89 F disquette : 139 F
THE LAST NINJA 2
cassette : 139 F disquette : 145 F

THE VINDICATOR
cassette : 85 F disquette : 129 F

LES CLASSIQUES MEGASOFTS

20.000 LIEUES SOUS LES MERS
disquette : 165 F
BEYOND THE ICE PALACE
cassette : 89 F disquette : 139 F
BIONIC COMMANDO
cassette : 89 F disquette : 135 F
ENLIGHTMENT DRUID 2
disquette : 139 F
FER ET FLAMMES disquette : 239 F
FIRE AND FORGET
cassette : 119 F disquette : 159 F
F15 STRIKE EAGLE
cassette : 92 F disquette : 140 F
GUNSHIPS
cassette : 189 F disquette : 239 F
L'EMPIRE CONTRE-ATTAQUE
cassette : 92 F disquette : 145 F
MATA HARI
cassette : 130 F disquette : 180 F
MAXI BOURSE
cassette : 139 F disquette : 189 F
NIGEL MANSELL'S
cassette : 89 F disquette : 140 F
NIGHT RAIDER
cassette : 89 F disquette : 139 F
OFF SHORE WARRIOR
cassette : 122 F disquette : 162 F
PEUR SUR AMITTYVILLE
disquette : 165 F
PROFESSION DETECTIVE
disquette : 225 F
ROADBLASTERS
cassette : 85 F disquette : 135 F
SCRABBLE DE LUXE
disquette : 215 F
SKATE CRAZY disquette : 135 F
STREET SPORT BASKET
cassette : 89 F disquette : 139 F
SUPERSPORTS
cassette : 89 F disquette : 139 F
THE DARK SIDE
cassette : 89 F disquette : 135 F
THE TRAIN
cassette : 109 F disquette : 179 F
TRIVIAL PURSUIT
cassette : 170 F disquette : 225 F

SUPER CASQUE RADIO PO FM



MEGA GENIAL : 149F ou GRATUIT !!!

pour tout achat de plus de 500F de MEGASOFTS, GENERAL vous offre ce casque PO/FM à antenne intégrée

ZOMBIE
Cassette 140 F Disquette 169 F
Les morts vivants envahissent la planète et se nourrissent de la chair des vivants. Vous vous sauvez en hélicoptère mais vous allez manquer d'essence. Votre but : en trouver. Mais attention, gare aux Freak's Angels.

ZOXAN
Cassette 160 F Disquette 200 F
12 jours de combats et de voyages dans l'espace où il faut détruire tous les vaisseaux ennemis avant d'arriver sur Hullm. Puis, vous allez tenter de délivrer les habitants d'Hullm. Découvrez les passages secrets, évitez les gardes et les labyrinthes.

ZUB
Cassette 44,90 F
Malgré votre réputation de tire au flanc, le roi ZUB vous charge d'une mission à travers l'espace. Voyageant par téléporteur, vous devez affronter des robots sans âme et sans pitié. Musique, graphisme et effets spéciaux dus à l'apesanteur sont très réussis.

1001 BC
Cassette 195 F Disquette 199 F
Encore un best seller de chez ERE INFORMATIQUE. Pour ceux qui ont aimé SRAM ou PACIFIC, 1001 BC est une odyssée qui les passionnera. Bruitage et graphisme très propres.

FUTUR NIGHT
Cassette 109 F Disquette 179 F
GREMLINS a signé là un bon jeu d'aventure dans la veine de FAIRLIGHT. Il y a également de l'arcade. Graphisme, bruitage et animation parfaits.

LE MYSTERE DE PARIS
Disquette 195 F
Une machine infernale au cœur de Paris. JAMES DEBUG doit lutter contre les pièges de la ville et du temps afin de vaincre ce complot diabolique. Un jeu nouveau à chaque partie.

LES JEUX DE SIMULATION DE SPORTS.

Vous êtes un sportif et vous devez pratiquer avec adresse un ou plusieurs exercices pour remporter la coupe.

AMSGOLF
Cass. 8540 99 F Disq. 8565 149 F
Simulation de golf. Amateurs de ce sport fantastique, été comme hiver, pratiquez le golf sans quitter votre micro préféré et essayez d'améliorer toujours votre score. Ce jeu fera, sans aucun doute, la joie des plus difficiles.

FOOT
Cass. 8323 160 F Disq. 8324 200 F
Jeu de simulation sportive du football. Vous avez deux équipes et tous les joueurs sont paramétrables. Chacun peut avoir sa tactique de jeu qui lui soit propre. Génial pour les fans de ballon rond.

KNIGHT GAMES
Cass. 0000 85 F Disq. 0000 139 F
Combattant de l'époque médiévale, vous devrez participer à 8 épreuves différentes afin de prouver votre force. Un jeu très bien fait et varié qui séduira plus d'un amateur du genre.

SNOOKER
Cass. 8161 99 F Disq. 8191 149 F
Jeu de simulation au billard anglais. Tous les coups autorisés sont répertoriés. Se joue contre un autre joueur ou contre l'ordinateur. Excelle. logiciel. L'un des plus vendus sur AMSTRAD.

TENNIS 3D
Cass. 8664 160 F Disq. 8564 200 F
Logiciel de simulation de tennis. Jouez au tennis avec AMSTRAD. Un logiciel où tout est redéfinissable : nature du terrain, niveau de difficulté et nombre de joueurs. Un tennis 3D digne de ce nom.

WINTER GAMES
Cass. 8084 90 F Disq. 8172 139 F
Dans un décor somptueux, vous allez participer aux Jeux Olympiques d'Hiver. Essayez de gagner les médailles d'or tant convoitées. Si vous pulvérisez le record du monde, votre nom restera gravé sur la disquette. Un bon jeu pour se rafraichir.

WORLD CUP CARNIVAL
Cass. 8108 119 F Disq. 8106 195 F
Vous allez pouvoir revivre les grands moments de Coupe du Monde à Mexico. Possibilité de jouer de 1 à 8 joueurs. Parviendrez vous à faire gagner la coupe à votre équipe préférée ?

ROOMTEN
Cass. 0000 119 F Disq. 0000 149 F
Le tennis du futur. ROOMTEN est une simulation de tennis en état d'apesanteur. Il est possible de jouer à deux ou contre le micro. Le graphisme vectoriel en 3D est du plus bel effet.

AMERICA'S CUP
Cassette 119 F Disquette 169 F
Simulateur de voile très connu des fanas. Vous participez à l'AMERICA'S CUP ce qui n'est pas rien. A vous de piloter au mieux votre voilier en fonction du temps, du vent, des courants, etc...

5A SIDE SOCCER
Cassette 44,90 F
Encore un jeu de FOOTBALL et à un prix foudroyant. La qualité n'est pas négligée et vaut largement certains jeux coûtants plus du double. N'existe malheureusement pas en disquette.

ATHLETE
Cassette 160 F Disquette 200 F
LORICIELS, le génial éditeur de logiciels français a sorti enfin un logiciel de simulation sportive pluridisciplinaire. ATHLETE est saisissant de réalisme et mettra à rude épreuve vos joysticks. Vive les microswitchs.

FRAME
Cassette 125 F Disquette 179 F
Super jeu de bowling. Se joue à un ou plusieurs joueurs. Graphisme superbe. A conseiller aux fans de MACADAM BUMPER et autres COBRAZ PINBALL.

HYPER BOWL
Cassette 29,90 F
Super jeu de bowling de MASTERTRONICS. Se joue à un ou plusieurs joueurs. Excellent graphisme. Prix très compétitif.

JEUX SANS FRONTIERES
Cassette 109 F
Le célèbre jeu de la télé sur logiciel. Série de nombreux jeux très distrayants. Ce vrai jeu familial se joue à plusieurs.

KONAMI'S GOLF
Disquette 180 F
Grand simulateur de golf, de loin le meilleur pour AMSTRAD. Exercez vous sur ce 18 trous et vous deviendrez un virtuose du club. Plusieurs niveaux de difficulté. Très beau graphisme.

LEADER BOARD
Cassette 120 F Disquette 175 F
US GOLF a signé avec LEADER BOARD un de ses plus beaux logiciels. Cette simulation sportive de golf vous fera croire que vous êtes le nouveau Ballesteros des greens. Beaucoup de difficultés et de doigté pour parvenir au 18e trou. Bonne chance.

LEADER BOARD TOUR
Cassette 60 F F Disquette 115 F
La suite de LEADER BOARD avec un circuit sur les principaux terrains de golf. Le tout à un prix vraiment compétitif.

VOLLEY BALL
Cassette 140 F Disquette 198 F
Possibilité de jouer à deux ou contre l'ordinateur ou bien simplement de regarder l'ordinateur jouer tout seul. Le scrolling de l'écran s'adapte à merveille aux différents mouvements de la balle et des joueurs sur tout le terrain.

LES JEUX DE SIMULATION DE COMBAT

Vous vous battez contre un adversaire en respectant les règles et les prises du sport de combat pratiqué.

3D BOXING
Cass. 8254 120 F Disq. 8255 169 F
Jeu de simulation de boxe. Vous vous battez contre les champions de boxe, à armes égales. De quoi satisfaire pas mal de fantasmes. Le graphisme est excellent et l'animation très prenante. Très facile à utiliser par les débutants.

THAI BOXING
Cassette 89 F Disquette 129 F
Les boxeurs thaïlandais sont renommés pour leur agilité. Les coups foudroyants du karaté et les dons de la boxe réunis dans un seul but, infliger le plus de douleur possible à l'adversaire. Six décors fantastiques.

UCHIMATA
Cassette 120 F Disquette 169 F
Simulation de judo en 3D. Le consultant technique d'UCHIMATA n'est autre que BRIAN JACKS, ceinture noire. Il a gagné 11 fois les championnats d'Angleterre. Prises époustouflantes, séquences animées encore jamais vues.

YEAR KUNG FU 2
Cassette 109 F Disquette 179 F
Dans YEAR KUNG FU, vous avez appris à survivre aux attaques des maitres en art martiaux. Dans YEAR KUNG FU 2, vous devez vous mesurer à des adversaires encore plus redoutables et encore mieux armés.

BARRY MAC QUIGAN
Cass. 8365 119 F Disq. 8638 169 F
Pratiquez le "noble art" avec BARRY MAC QUIGAN. Montez sur le ring et affrontez les différents adversaires jusqu'à l'ultime combat où seule la victoire vous rendra célèbre. Graphisme et animation d'une rare finesse. Certainement le meilleur de sa catégorie.

ROCK'N WRESTLE
Cass. 0000 99 F Disq. 0000 149 F
Tel l'ANGE BLANC, le célèbre catcheur, vous allez monter sur le ring pour vous livrer à un combat sans merci. Le graphisme et l'animation font de cette simulation de catch un modèle du genre.

LES JEUX DE SIMULATION ECONOMIQUE

Vous êtes en possession d'une affaire, vous devez faire fructifier vos biens mais les difficultés s'accumulent.

UNE AFFAIRE EN OR
Cass. 8258 139 F
Vous voilà le patron de l'APPLE COMPANY qui fabrique des compotes. C'est un jeu de simulation économique qui peut se jouer à quatre joueurs. Le graphisme est très bon.

LE MILLIONNAIRE
Cass. 8109 169 F
Jeu de simulation économique comme MANAGER. Il s'adresse aux PDG en herbe et à ceux qui veulent tester leurs réflexes de décideurs face à diverses situations économiques. Le Millionnaire est un jeu passionnant.

MANAGER
Cass. 8348 159 F Disq. 8490 225 F
Logiciel de simulation économique. Vous agirez sur l'embauche, la production, le marketing, la publicité, etc... Vous subirez des grèves, des problèmes de fabrication. A vous de prouver que vous êtes un chef d'entreprise responsable et compétent. Logiciel français.

LA BATAILLE DES BREVETS
Cassette 199 F Disquette 229 F
Excellent logiciel économico-éducatif. Ce jeu de simulation économique réalisé par l'éditeur MPS remporte un vif succès. Il ne présente pas trop de difficulté pour les jeunes amateurs.

LES JEUX DE SIMULATION de PILOTAGE

Adresse au joystick et réflexion vous permettront de faire atterrir votre avion. Pas facile. A déconseiller aux grands nerveux.

3D GRAND PRIX
Cass. 8488 99 F Disq. 8489 145 F
Le meilleur des jeux de simulation de courses de voitures à ce jour. Vous êtes au volant et vous voyez vos roues tourner et vos compteurs s'animer. Le graphisme est magnifique et plairait surement à Alain Prost. 9 circuits à courir.

3D STUNT RIDER
Cass. 8235 99 F Disq. 8613 149 F
Arcade simulation. Le monde de la cascade et de la moto n'a pas de secret pour vous ? Alors relevez le défi et jouez les Rémi Julienne sur votre superbe moto. Il vous faudra alors sauter par dessus un nombre toujours croissant d'autobus.

DAMBUSTER
Cass. 8060 95 F
Votre objectif : 3 barrages allemands. Le but est de les détruire à l'aide de votre bombardier Lancaster équipé de missiles spéciaux. Puis retour à la base. Enfin, un véritable simulateur de combat.

FIGHTER PILOT
Cass. 8053 85 F Disq. 8055 135 F
Le best-seller des simulateurs de vol. Vous êtes un pilote de F15, le plus fabuleux chasseur américain et vous apprenez à décoller, atterrir et combattre sur votre radar de vol. Excellente animation.

LOCOMOTION
Cass. 8536 29 F
Il vous faudra aider votre locomotive à suivre un parcours bien déterminé, mais pour cela, il faudra poser des rails au bon endroit afin de faire rouler votre loco. Un jeu qui plaira beaucoup aux jeunes enfants.

MISSION DELTA
Cass. 8125 169 F Disq. 8590 220 F
Jeu de simulation de pilotage, MISSION DELTA est aussi un jeu d'aventure graphique. Au poste de pilotage de votre puissant intercepteur, vous pénétrez dans la Zone Delta dont personne n'est jamais revenu.

RALLY II
Cass. 8149 95 F Disq. 8571 195 F
Logiciel de simulation de course auto. Vous pilotez une voiture dans 10 étapes différentes. Ce logiciel français est entièrement reconfigurable. Vous pouvez recréer votre parcours et le sauvegarder.

SKY FOX
Cass. 8352 99 F
Un logiciel qui a été classé meilleur jeu d'action. Aux commandes de votre chasseur dernier modèle, vous allez affronter différents ennemis, en fonction du niveau de difficulté. Ce logiciel d'une qualité exceptionnelle vous fera pénétrer au cœur de l'action.

SPACE SHUTTLE SIMULATEUR
Cass. 8377 190 F
Simulateur de pilotage de navette spatiale. Vous allez dans la Lune pour vous saisir d'un satellite. Le pilotage est délicat et il faut étudier sa vitesse et ses angles d'approche.

SPITFIRE 40
Cass. 8414 149 F Disq. 8670 159 F
1939/1945 comme si vous y étiez ! De l'apprentissage au combat, ce simulateur de vol vous donnera vraiment l'impression de combattre à l'époque héroïque. Possibilité de sauvegarder la partie en cours.

STRIKE HARRIER FORCE
Cass. 8694 99 F Disq. 8693 139 F
Vous êtes LE pilote de HARRIER que tout le monde attendait. Vous aurez pour mission de détruire des bases ennemies. Mais il vous faudra vous ravitailler en vol et cette manœuvre est des plus délicates. On peut même franchir le mur du son. Fantastique.

TOMAHAWKS
Cass. 8610 99 F Disq. 8712 149 F
Ce simulateur de vol en hélicoptère n'est pas à mettre entre toutes les mains. Le pilotage d'un hélico demande des heures d'entrainement, mais si vous vous sentez l'âme d'un héros, n'hésitez pas et courez chez votre revendeur préféré.

TURBO ESPRIT
Cass. 8621 129 F Disq. 8194 179 F
Un jeu venu d'outre-Manche. Au volant de votre LOTUS ESPRIT, parcourez la ville à la poursuite des trafiquants de drogue et détruisez leurs voitures. Un jeu de réflexes et de réflexion.

ACADEMIX
Disquette 169 F
Dans le même style que TAUCETI, nous sommes en 2213. Pour réussir son diplôme de pilote, il faut réaliser sur un simulateur 20 missions en 5 niveaux. Réflexes, rapidité, finesse, telles sont les qualités exigées pour devenir un bon pilote.

ACE
Cassette 119 F Disquette 169 F
Simulateur de pilotage et de tir. Un des meilleurs du genre. Vous devez bombarder les unité ennemies au sol et échapper aux attaques de l'adversaire. Une mission de combat fascinante.

ACE OF ACES
Cassette 109 F Disquette 169 F
Du tir pur. Pour les fanas du joystick, ça barde. Les ennemis sont partout et seul un tir d'enfer vous permet de vous en tirer. Excellents graphisme et bruitage.

ACROJET
Cassette 119 F Disquette 169 F
Simulateur d'acrobaties aériennes. Vous êtes pilote et vous vous inscrivez au décathlon ou au pentathlon des championnats d'acrobatie. Votre score varie en fonction de votre talent à réaliser les figures imposées. Vous serez aussi noté pour vos atterrissages et décollages. Pour ceux qui ont le cœur bien accroché.

BLUE WAR
Disquette 200 F
Simulateur de pilotage de sous-marin. BLUE WAR vous permet de torpiller les convois ennemis mais gare aux escorteurs et aux charges sous-marines. Très distrayant.

ENDURO RACER
Cassette 105 F Disquette 150 F
Le simulateur fait de vous un pilote de motocross dans une course d'enduro. Très amusant. Un best seller parmi les meilleurs simulateurs, créé par l'éditeur américain ACTIVISION.

FORMULA ONE SIMULATEUR
Cassette 29,90 F
Simulateur de courses de voitures de formule 1. Bien que moins sophistiqué que 3D GRAND PRIX, ce logiciel satisfera les fanas de pilotage à petit budget.

GRAND PRIX 500CC
Cassette 160 F Disquette 200 F
Super course de moto de chez LORICIELS. Vous avez deux tableaux, l'un pour votre adversaire, l'autre pour vous. Effet saisissant, gare aux chutes à 200 km/h. Beaucoup moins dangereux toutefois que dans la réalité.

INFILTRATOR
Cassette 119 F Disquette 189 F
Simulateur de vol d'hélicoptère mais aussi mission d'espionnage dans une base ennemie. Très réaliste. Choix de plusieurs missions. Apprentissage. Une fois pénétré dans la base à l'aide de faux papiers, il va vous falloir prendre en photo des documents confidentiels.

MLM 3D
Cassette 160 F Disquette 220 F
Simulateur de conduite de véhicule lunaire de chez CHIP. Pilotez sur la lune sans danger grâce à votre joystick. Très amusant. Excellent graphisme.

SCALECTRIX
Cassette 109 F Disquette 160 F
Simulateur de course automobile où vous créez le circuit. Se joue à 1 ou à 2. Vous pouvez percuter, pousser ou même écraser l'autre voiture. 3 sortes de courses, différentes longueurs de lignes droites, véritable effet de dérapage.

SILENT SERVICE
Cassette 99 F Disquette 159 F
Un simulateur de sous-marin dans le Pacifique pendant la seconde guerre mondiale. Votre mission est de trouver les navires japonais sur une mer déchainée. Mais l'adversaire est corriace et gare aux mines.

SPEEDKING
Cassette 29,90 F
Superbe course de motos. Vous avez 19 concurrents particulièrement déterminés. Amusez-vous à défier leurs performances à plus de 200 km/h. Bonne chance.

SUPER CYCLE
Cassette 109 F Disquette 169 F
Encore un bon simulateur de chez EPIX. 18 concurrents, une course à plus de 200 km/h. Gare à la chute ou aux glissades dans les virages.

TOP GUN
Cassette 109 F Disquette 180 F
Vous êtes aux commandes d'un bombardier F14 TOMCAT. Vous pouvez affronter l'ordinateur ou un adversaire et déjouer leurs manœuvres en les abattant d'un seul coup avec un missile ou grâce à des tirs de mitraillette successifs.

LES JEUX DE REFLEXION

Vous les connaissez tous. Ils se jouent contre l'ordinateur qui est un adversaire redoutable.

3D VOICE CHESS
Cass. 8504 159 F Disq. 8505 245 F
Enfin un logiciel qui vous permettra d'apprendre à jouer aux échecs ou d'améliorer votre niveau. Graphisme en trois dimensions, possibilité de faire pivoter l'échiquier, sauvegarde, etc... Et en plus, il parle...

AMSTRA DAMES
Cass. 8263 139 F
Super jeu de dames, écrit en langage machine. 7 niveaux de difficulté, très rapide. Se battre contre l'AMSTRAD est très difficile, il faut être un joueur confirmé pour gagner.

BRIDGE PLAYER 3D
Cass. 8246 139 F Disq. 8684 270 F
Ce logiciel de bridge utilise le système ACOL et les conventions de Stayman et Blackwood. Rapide et clair, il conviendra parfaitement au joueur en mal de partenaire. Disponible également pour PCW.

CHALLENGER
Cass. 8013 159 F
Jeu de type Reversi. 12 niveaux de difficulté. Idéal pour les forts en maths. L'algorythme est, parait-il, directement issu de l'intelligence artificielle.

COLOSSUS CHESS IV
Cass. 8008 159 F Disq. 8010 245 F
Un autre jeu d'échec pour AMSTRAD CPC et PCW. Graphisme en 3 dimensions et facilité d'emploi sont ses deux atouts. Partenaire toujours prêt à jouer, ce logiciel est le compagnon indispensable de tous les passionnés.

CYRUS II CHESS
Cass. 8299 120 F Disq. 8300 169 F
Fabuleux jeu d'échec à 12 niveaux, permet aussi bien au débutant qu'au champion de s'exprimer. Rapide, il permet deux représentations du graphique en perspective ou à plat.

FORCE IV
Cass. 8061 140 F
Jeu de réflexion qui se joue avec l'ordinateur. On peut jouer à deux ou sélectionner un adversaire parmi ceux que vous propose l'ordinateur. Plusieurs niveaux de difficulté.

OTHELLO
Cass. 8543 159 F Disq. 8371 195 F
Logiciel du fameux jeu de réflexion. Plusieurs niveaux de difficulté. Convient aussi bien au débutant qu'au joueur confirmé.

REVERSI CHAMPION
Cass. 8118 150 F Disq. 8116 200 F
Un jeu très classique que Loriciels nous présente de façon étonnante. Le jeu possède 6 niveaux de difficulté et une bibliothèque de 4000 ouvertures différentes. Possibilité d'utiliser la souris AMX.

PSYCHOTEST
Cassette 100 F Disquette 135 F
Mesurez-vous à l'ordinateur en testant votre rapidité de réflexion et de déduction. Ce logiciel ne fait pas appel à des connaissances particulières mais plutôt à votre sens de la déduction. Basé sur les tests d'embauche d'entreprises américaines, PSYCHOTEST vous offrira un divertissement garanti.

LES JEUX DE STRATEGIE

ou WARGAME. Vous êtes le commandant d'une troupe. Vous devez occuper le terrain et faire manœuvrer vos troupes pour obtenir la victoire.

1815
Cass. 8252 159 F Disq. 8253 239 F
Wargame français très élaboré, fondé sur les campagnes de Napoléon où il fait intervenir l'artillerie, la cavalerie, l'infanterie, etc... Ce logiciel est facile d'utilisation et il permet en plus de programmer son terrain de manœuvre et de le sauvegarder.

BATAILLE D'ANGLETERRE
Cass. 8277 115 F Disq. 8589 195 F
Jeu de simulation type Wargame. Vous organisez la bataille contre les bombardiers. Nombreux combats aériens et tableaux très variés. Logiciel d'excellente qualité graphique.

BATAILLE DE MIDWAY
Cass. 8009 115 F Disq. 8278 195 F
Jeu de simulation type Wargame. Vous attaquez la base japonaise de Midway à l'aide d'avions et de bateaux de débarquement. Vous descendez des avions, coulez des sous-marins, détruisez des bases ennemies. Le wargame le plus vendu...

ELITE
Cass. 8295 119 F Disq. 8220 185 F
Aux commandes de votre vaisseau COBRA, participez au fantastique voyage et partez pour l'aventure. Il vous faudra choisir vos armes judicieusement pour mener à bien votre mission. Une bonne simulation doublée d'un bon jeu de stratégie.

EMPIRE
Cass. 8316 195 F Disq. 8317 260 F
Jeu de stratégie fait en France. Vous devez gérer en tant que César une province. Vous avez un stock de vivres et de soldats. En fonction des saisons, vous devez mettre votre province en valeur. Très bien fait.

STRATEGY
Disq. 8687 220 F
Un véritable jeu de stratégie. Gérer l'économie en prévision d'une éventuelle attaque ennemie. Vos décisions seront capitales pour protéger vos frontières et éviter toute invasion.

THEATRE EUROPE
Cass. 8631 115 F Disq. 8682 195 F
Wargame passionnant. C'est la 3e guerre mondiale. Vous êtes le chef de l'OTAN ou du Pacte de Varsovie. Le micro est votre adversaire. Vous contrôlez le déroulement et les conséquences du grand conflit par vos décisions stratégiques.
distance maximum sans incident de parcours tels que la crevaison, la panne sèche et parvenir à bloquer votre adversaire.

ARMYMOVES
Cassette 99 F Disquette 149 F
Une simulation de guerre qui ressemble plutôt à un jeu d'arcade tant l'action est rapide. La réflexion n'est cependant pas absente de ce jeu qui devrait séduire les fanas de wargames. Un dernier bon point, l'éditeur est OCEAN, ce qui est un critère de qualité.

BATTLEFIELD GERMANY
Cassette 119 F Disquette 199 F
En 1989, un conflit éclate entre l'est et l'ouest. Les Français arrivent avec la F.A.R. (Force d'Action Rapide). L'écran est divisé en module géographique correspondant à la nature du terrain. Se joue seul ou à deux. Une option nucléaire peut être choisie. Excellent wargame.

HMS COBRA
Cassette 299 F Disquette 299 F
Super bataille navale avec cartes et plans d'une attaque navale pendant la dernière guerre entre l'aviation, un escorteur, des sous-marins, etc... Très intéressant et excellent graphisme. Magnifique présentation dans un grand coffret.

SENTINEL
Cassette 125 F Disquette 180 F
Encore un bon jeu de stratéfie de FIREBIRD. Le but est de remplacer la sentinelle dans sa fonction de régisseur du parc. Vous choisissez un numéro de parc de 1 à 9999. Attention aux robots et objets suspects.

TOBROUK 42
Cassette 115 F Disquette 195 F
Les forces de l'Axe et les Britanniques s'affrontent pour la possession de Tobrouk. Il est possible de jouer à deux ordinateurs. Dans ces conditions, vous ne pouvez apercevoir les forces de l'adversaire qu'au moment de l'affronter. Passionnant.

LES JEUX DE SOCIETE

Comme leur nom l'indique, ils se jouent à plusieurs ou contre l'ordinateur : une des applications les plus passionantes de l'informatique.

MILLE BORNES
Cass. 8358 149 F
Logiciel du célèbre jeu de société MILLE BORNES. Se joue contre l'ordinateur. Il faut essayer de parcourir la distance maximum sans incident de parcours tels que la crevaison, la panne sèche et parvenir à bloquer votre adversaire.

MONOPOLY
Cass. 8362 149 F Disq. 8102 195 F
Logiciel du célèbre jeu de société MONOPOLY. Se joue à 2 ou 4 joueurs. Le micro peut vous servir de partenaire ou tenir la banque. MONOPOLY est un jeu familial par excellence.

LE PENDU
Cass. 8680 99 F
L'un des plus célèbres jeux d'AMSTRAD. Chacun sait jouer à ce jeu. Il comprend 200 mots de vocabulaire et vous pouvez rajouter les autres. A jouer en famille à partir de 5 ans.

POKER
Cass. 8068 139 F Disq. 8070 195 F
Ce jeu de poker vous offre deux possibilités. Poker vrai ou poker découvert. Essayez de gagner le plus d'argent possible. Plusieurs niveaux de difficulté.

SAMANTHA FOX
Cass. 8556 90 F Disq. 8140 135 F
Un STRIP-POKER hors du commun. Pour déshabiller SAMANTHA, vous devrez jouer très serré ! Le bluff est votre meilleur atout. Le graphisme représentant SAMANTHA vous coupera le souffle.

ORTHOCRACK
Cassette **190 F** Disquette **295 F**
Devenez un crack de l'orthographe grace à ce logiciel de chez HATIER. Nombreuses dictées. Logiciel pas trop rébarbatif et pour tous les âges.

ORTHOGRAPHE CE 2
Cassette **190 F** Disquette **295 F**

ORTHOGRAPHE CM
Cassette **190 F** Disquette **295 F**
Cours d'orthographe de chez HATIER. Dictées, conjugaison, un peu de grammaire, les singuliers, les pluriels, etc...

LES QUATRE SAISONS
Disquette **210 F**
Logiciel éducatif de coloriage et de maniement de la palette des couleurs. Pour tous les jeunes (4 à 5 ans).

REUSSIR EN ORTHGRAPHE
Disquette **250 F**
Conçu pour le niveau CM 2, voici un logiciel à mettre entre les mains de ceux qui sont rétifs à l'orthographe. Chaque erreur est expliquée par des règles et des graphiques permettent de se juger. Très sérieusement réalisé.

LES COMPOSITEURS MUSICAUX

Ils transforment, d'une part, votre micro en instrument de musique et, d'autre part, permettent de vous initier ou de vous perfectionner à la composition musicale à une ou plusieurs voix.

AMSTRADIVARIUS
Cass. 8403 **145 F** Disq. 8671 **185 F**
Logiciel éducatif. Transformez votre Amstrad en synthétiseur polyphonique à 3 voies. Perf. remarquables si vous voulez le coupler à une chaine hifi.

AMSTRADEUS
Cass. 8550 **390 F** Disq. 8551 **490 F**
Grâce à cet utilitaire de création musicale, faites jouer La Symphonie Fantastique à votre ordinateur preféré. Facile d'emploi, il fera surement de vous le Mozart des temps modernes.

MUSIC SYSTEM
Cassette **200 F** Disquette **250 F**
Ce logiciel dessine la partition, reproduit le morceau que vous avez imaginé, transforme le clavier en synthétiseur. Vous pourrez réaliser pratiquement tous vos rêves dans le domaine de la création musicale.

THE ADVANCED MUSIC SYSTEM
Disquette **350 F**
Ce logiciel, qui est la suite de MUSIC SYSTEM de chez RAINBRID, permet de relier jusqu'à treize musiques et d'imprimer des partitions. Une option permet en plus d'imprimer à la suite plusieurs partitions non "linkées" (reliées).

LES LOGICIELS ESOTERIQUES

Le domaine est vaste. Thèmes astraux, biorythmes, loto, tiercé. Des idées pour faire fortune ou vous distraire à base de calcul de probabilité ou de thèmes astraux.

BIORYTHMES
Cass. 8279 **149 F** Disq. 8280 **240 F**
Logiciel qui calcule vos courbes de biorythmes. Adaptez ainsi vos efforts en fonction de votre courbe propre qui est définie par votre date de naissance. Permet de connaitre vos courbes à l'avance. Très utile.

CHIROLOGIE
Cass. 8557 **169 F**
Jeu d'étude des lignes de la main. Une fois mesuré vos lignes, vous les affichez sur l'écran et l'ordinateur vous donne vos traits de caractère correspondants.

ERE DU VERSEAU
Disq. 8228 **240 F**
Ce logiciel très bien documenté établit à partir de coordonnées de naissance un thème astral. Il délivre l'interprétation planète par planète et explique la dominante de la personnalité. Un guide vraiment très précieux

GRAPHOLOGIE
Cass. 8331 **169 F** Disq. 8332 **220 F**
Ce logiciel permet, à partir des caractéristiques d'une écriture, de tracer un portrait psychologique du scripteur. Il a été fait par un psychologue qui analyse les écritures depuis plus de 20 ans. Très instructif.

LOTO
Cass. 8345 **149 F** Disq. 8420 **220 F**
Logiciel pour faire fortune. Reprend les résultats du Loto depuis l'origine, établit ensuite des probabilités. Vous pouvez le réactualiser régulièrement en introduisant les derniers résultats.

LOGICIELS DE GESTION FAMILIALE

Des aides pour tenir la maison, vos comptes bancaires, gérer votre budget, tenir votre répertoire d'adresse.

GESTION DOMESTIQUE
Cass. 8002 **200 F** Disq. 8699 **245 F**
Cette gestion familiale permet entre autre de gérer 10 comptes divisés en 30 postes, fournit des statistiques, traite les prélèvements automatiques, etc... Un logiciel bien utile pour connaître à tout moment l'état de son compte.

GESTION DE FICHIERS
Cass. 8069 **190 F** Disq. 8071 **245 F**
Une gestion de fichiers pour CPC. Il est possible grace à ce logiciel de créer 19 rubriques (ou champs) de 50 caractères (ou enregistrements). La capacité du fichier est en fait simplement limitée par la capacité disquette. Très simple d'emploi.

GESTION FAMILIALE
Cass. 8284 **170 F** Disq. 8285 **220 F**
Logiciel fait par CORE. Permet la gestion familiale et bancaire. Muni d'un tableur performant, il est très rapide d'exécution.

MULTIGESTION
Cass. 8131 **195 F** Disq. 8133 **245 F**
Toute gestion familiale, bancaire, financière. Ce logiciel est intégré à un tableur électronique qui vous donne vos relevés de comptes mensuels ou annuels. Multigestion est le meilleur logiciel de budget familial.

AGENDA
Cassette **150 F** Disquette **195 F**
L'AGENDA de chez LOGYS est, comme son nom l'indique, un répertoire sous forme de fichiers. Une sélection multicritères permet de répertorier en fonction du nom, de l'adresse ou de la date.

BUDGET
Disquette **220 F**
Ce logiciel est sans doute l'un des plus vendu de gestion familiale. Il vous permettra de tenir vos différents comptes en vue de boucler sans soucis votre budget financier. Très utile pour ceux qui ont parfois des fins de mois difficiles.

CARNET D'ADRESSE
Cassette **150 F** Disquette **165 F**
Ce logiciel de chez LOGYS est un fichier multicritères qui vous permettra de répertorier des adresses, des noms et diverses informations à votre convenance. Petit logiciel facile à utiliser pour ceux qui souhaitent s'initier à la programmation informatique.

FINANCIUS
Disquette **290 F**
Gérez vos finances, vos actions en bourse, vos revenus. Calculez les taux d'intérêt de vos placements. Un logiciel pour, peut-être, devenir très riche.

LOGICIELS GRAPHIQUES

Ce sont des aides à la création de dessin sur ordinateur. Ils peuvent avoir une fonction artistique ou industrielle. Certains travaillent en mode haute résolution.

DR DRAW
Disq. 8698 **649 F**
Ce logiciel de création graphique, réalisé par Digital Research va enfin résoudre vos problèmes de dessin sur PCW. Un programme d'un très haut niveau. Notice en anglais.

GRAPH-X
Disq. 8198 **249 F**
Un logiciel de DAO aux performances exceptionnelles. Il permet de dessiner dans les 3 modes écran et par rapport à d'autres logiciels, un petit plus : il permet de positionner exactement les figures préenregistrées. Notice de 30 pages fournie.

GRAPHTRIC
Cass. 8604 **180 F**
Logiciel utilitaire transformant les équations en courbes correspondantes en 3D. Vous pouvez alors réutiliser ces graphiques en les sauvegardant pour un autre programme.

LORIGRAPH
Cass. 8428 **210 F** Disq. 8594 **340 F**
Logiciel de création graphique de nouvelle génération, écrit entièrement en langage machine. Transforme votre AMSTRAD en un fabuleux atelier de conception graphique : traçage, effaçage, découpe, collage, reproduction, symétrie, etc... sont désormais à votre portée.

SALUT L'ARTISTE
Cass. 8654 **98 F** Disq. 8655 **195 F**
Super logiciel de dessin en français conçu par AMSTRAD pour le 464, 664 et 6128, très facile à utiliser, effets spectaculaires. Un des plus grands succès d'AMSTRAD.

3D SPACE MOVING
Cass. 8485 **295 F** Disq. 8669 **395 F**
Space Moving vous permettra de créer n'importe quelle représentation graphique tridimensionnelle et de la visualiser sous tous les angles. Un aspect ne vous satisfait pas ? Vous pouvez soit le modifier entièrement, soit changer seulement certains points. Professionnels du travail artistique dans l'espace, ce logiciel n'attend plus que vous.

SUPER PAINT
Disq. 8484 **395 F**
Votre joystick vous permettra de créer n'importe quel dessin allant jusqu'aux limites de votre machine. Vous n'aurez plus rien à envier au Mac Intosh puisque vous serez aidé par des menus déroulants et pourrez notamment grossir certains plans afin de les affiner. Votre résultat pourra soit être conservé sur disquette (et éventuellement reprise) soit être imprimé en format A4.

THE ADVANCED OCP ART STUDIO
Disquette **250 F**
Choix de brosses, génération et déformation de formes, loupe, 25 niveaux de gris, trames diverses. Il s'agit de l'un des plus récents et des meilleurs logiciels graphiques pour CPC. On se croirait avec un Atari ST.

THE ADVANCED ART STUDIO
Disquette **278 F**
Logiciel graphique idéal pour réaliser des dessins animés. Avec ce logiciel, vous avez la plupart des fonctions du dessin en 3D, plus une infinité d'autres options qui vous permettent de réaliser des effets spéciaux tout à fait étonnants.

CAO
Cassette **340 F** Disquette **430 F**
Logiciel de chez LORICIELS GRAPHIQUE de dessin en 3D. Il vous permettra d'accéder au domaine du dessin industriel et du graphisme artistique élaboré. Un logiciel de conception assistée par ordinateur à un prix très raisonnable.

DESSIN 3D
Disquette **269 F**
Ce logiciel français de chez FIL vous permettra de dessiner en 3 dimensions d'une façon distrayante et aisée grâce à des icones et de multiples fenêtres. Grande rapidité d'exécution.

EXPLORATEUR 3D
Disquette **290 F**
Utilitaire graphique de chez ERE. Encore un logiciel en 3D de conception très récente. Il est certain que le dessin en 3D sur AMSTRAD a fait de gros progrès sur le plan de la facilité d'utilisation depuis 3 ans.

GRAPHIC CITY
Cassette **210 F** Disquette **249 F**
Ce logiciel de graphisme de chez UBISOFT est particulièrement intéressant car il possède un générateur de sprites et des possibilités de création de dessins animés. Nous demander une démonstration.

UTILITAIRES DE PROGRAMMATION

Réservés aux programmeurs et aux créateurs, leurs utilisations sont multiples : langage, assemblage, déplombage, etc...

AUTOFORMATION A L'ASSEMBLEUR
Cass. 8848 **195 F** Disq. 8850 **295 F**
Connaitre l'assembleur constitue un avantage certain par rapport au banal basic. Mais son apprentissage ne se révèle pas toujours d'une aisance indiscutable. Parmi la multitude des méthodes d'apprentissage, ce logiciel représente le sommet. Achetez le, si vous ne le maitrisez pas au bout de deux semaines, c'est que vous l'aurez fait exprès.

3D MEGACODE
Cass. 8271 **197 F** Disq. 8272 **240 F**
Logiciel utilitaire qui vous offre 48 fonctions supplémentaires sous basic. Il permet également la création et l'animation graphique en 3D de n'importe quelle figure. Un outil dont on peut difficilement se passer. Langage machine.

C BASIC COMPILER
Disq. 8695 **649 F**
Les basic AMSTRAD sont des basics interprétés. Or ces langages de très haut niveau sont toujours compilés. C Basic (fourni avec une documentation énorme) est une des versions de ces langages les plus répandus. Ses avantages sont la portabilité, la rapidité d'exécution, la correction globale du programme, la présence de fonctions graphiques.

DAMS
Cass. 8595 **295 F** Disq. 8596 **395 F**
Logiciel utilitaire de type assembleur/désassembleur. Il comprend également un moniteur et permet de faire des programmes en langage machine. Les 3 modules sont co-résidents en mémoire, ce qui facilite leur utilisation.

DB COMPILER
Disq. 0000 **790 F**

HISOFT PASCAL
Cass. 8079 **450 F**
Réalisé par AMSOFT, ce langage PASCAL, malheureusement expliqué en anglais et n'existant qu'en cassette, est très puissant et convient idéalement aux programmeurs sur 464

ODD JOB
Disq. 8486 **200 F**
Logiciel utilitaire de gestion de disquette : éditeur, récupérateur, duplicateur, décodeur, débugger, formateur rapide et permet d'utiliser le drive AMSTRAD.

PASCAL MT+
Disq. 8697 **790 F**
Faites vos programmes en PASCAL grâce à ce logiciel créé par Digital Research. Ce langage informatique vous permet d'accéderer vos programmes sans avoir la complexité de l'assembleur. Pour programmeurs avertis.

RSX CYCLONE II
Cass. 8633 **130 F**
Utilitaire basic qui apporte de nouvelles commandes et de nombreuses possibilités à votre AMSTRAD : sauvegarde rapide à 7 vitesses différentes, lecteur global (en-tête, chargement et impression de programme Basic sauvegardés.

SPEEDY WONDER
Cass. 8058 **250 F** Disq. 8054 **295 F**
Le Basic de l'AMSTRAD est peut-être rapide, ça ne vous empêchera pas de gagner encore du temps. Ce logiciel lit tout un programme écrit en Basic et vous le traduit en assembleur. Nul besoin de connaitre l'assembleur avec SPEEDY WONDER.

TASCOPY
Cass. 8449 **170 F** Disq. 8026 **220 F**
TASCOPY permet de faire n'importe quelle copie d'écran en format A4 (21x29,7 cm) ou en poster (2 ou 4 pages A4) sur de très nombreuses imprimantes.

TASPRINT
Cass. 8495 **170 F** Disq. 8496 **220 F**
Disposer des caractères de base de votre ordinateur ne vous suffit peut-être pas. TASPRINT offre aux utilisateurs de CPC cinq polices de caractères supplémentaires (largement commentées) et simples d'accès puisqu'il suffit de suivre les instructions données à l'écran.

TURBO DATA BASE TOOL BOX
Disq. 8657 **741 F**
Encore un logiciel de Borland qui vient se greffer sur le TURBO PASCAL. Il s'agit cette fois d'une gestion de base de donnée du type D Base ou Pocket Base. Très facile d'utilisation pour ceux qui connaissent le PASCAL.

TURBO PASCAL 3D
Disq. 8081 **741 F**
Logiciel de langage. Avec plus de 400.000 utilisateurs, le Turbo Pascal est le compilateur le plus utilisé. En un seul programme, vous avez un environnement complet avec compilation directe en mémoire.

TURBO PASCAL+ GRAPH 3D
Disq. 8476 **941 F**
Le Turbo Pascal est la version la plus répandue de ce langage dans le monde entier. Avec cette nouvelle version, vous pouvez outre les traitements habituels, exploiter toutes les capacités graphiques de votre micro sans rien perdre ni en rapidité, ni en capacité allant des formes géométriques courantes jusqu'au figures complexes.

TURBO GRAPHIC TOOL BOOK
Disq. 0000 **800 F**
Complement rapidement nécessaire au Turbo Pascal, ce logiciel est un ensemble d'outils divers de programmation, exploitable dans n'importe quel programme que vous créerez, en vous évitant de perdre de nombreuses heures dans les développements. L'accès direct vous effraie par sa complexité, les très vous inquiètent par leurs lenteurs de procédures, la difficulté de transposition sur un autre ordinateur vous irrite... TOOLBOOK est l'outil qui rendra vos nuits paisibles.

TURBO TUDOR
Disq. 8400 **475 F**
Logiciel éducatif ou comment apprendre sans peine le Turbo Pascal. C'est un cours d'autoformation avec disquette et manuel de 20 pages en français comme pour Turbo Pascal.

U'DOS
Disq. 8392 **380 F**
Logiciel utilitaire. U'DOS est un mini operating system qui permet de gérer facilement des fichiers indexés, ce qui autorise l'accès direct. D'où économie de mémoire et possibilité d'ouvrir 7 fichiers en même temps. Indispensable pour les programmeurs.

ZEDIS II
Cass. 8236 **130 F** Disq. 8234 **165 F**
ZEDIS II est un assembleur et un programme d'édition de code machine accessible à tout utilisateur branché. La connaissance des adresse ROM est toujours d'une grande utilité dans les bidouillages. Ce logiciel très puissant vous dévoilera la totalité des secrets intimes de votre cher ordinateur et ira même jusqu'à vous en proposer l'impression

ACCESS II
Disquette **370 F**
N'étant pas le seul de sa génération, ACCESS II vous fournit des plus en matière d'accès direct. Sa facilité de mise en œuvre ainsi que la rapidité de traitement transformeront véritablement votre CPC en un ordinateur professionnel. Une boite à outils complète pour vous aider à gérer votre disque est incorporée au programme. Editeur, copieur, formateur, menu d'aides, démonstration.

AMX 3S ZICON
Disquette **299 F**
Logiciel de dessin en 3D sur AMSTRAD CPC avec la souris AMX. Il permet la rotation, le zoom et le dessin des faces cachées.

AMX UTILITIES
Disquette **299 F**
Utilitaire d'extension des capacités graphiques et de programmation de l'imprimante avec la souris AMX.

ECHOSOFT
Cassette **345 F** Disquette **395 F**
Faites parler votre AMSTRAD CPC sans interface. Telle est la vocation d'ECHOSOFT. Une simple application d'une source sonore sur l'entrée de l'ordinateur et aussitôt, la mémorisation s'effectue. De nombreuses options vous sont proposées : enregistrer, reproduire, sauvegarder, coller, découper, déplacer, initialiser, variations de vitesse, etc.

ELECTRIC LANTERN SHOW
Disquette **195 F**
Logiciel permettant la recopie d'écran, en changeant les caractères et les modes, pouvant servir des posters sur imprimante, compacteur d'images, fonction zoom.

HERCULE
Disquette **250 F** Incrustateur **80 F**
HERCULE est un programme de sauvegarde des disquettes sur AMSTRAD. Il reproduit physiquement votre disquette et cela quelle que soit la protection. Régulièrement, HERCULE est mis à jour et ces modifications vous sont proposées sur support magnétique. Copie A-A, A-B, B-A, B-B. Analyse du disque, lecteur et décodeur de fichiers, tranfert de fichiers.

IMPRESSION
Cassette **200 F** Disquette **240 F**
Vous possédez une imprimante mais sa programmation vous rebute de par sa lourdeur. Ce logiciel programme n'importe quelle imprimante à l'aide de ses 65 commandes RSX. Programme style de caractères. Programme les différentes tabulations. Programme le contrôle de l'imprimante. Programme la sortie 8 bits. Programme les recopies d'écrans paramétrables. Trame. Agrandissement. Déplacement. Sélection fenêtres.

L'INTERPRETE
Disquette **290 F**
La majorité des logiciels sont en anglais et l'utilisation en est plus difficile (utilitaires, jeux d'aventures, etc...). Ce programme vous permet de traduire en français ou en toute autre langue vos logiciels préférés. La démarche est automatique et ne requiert aucune connaissance particulière. Mapping du disque. Edition des secteurs. Acceptation de jokers. Traduit plus de 500 mots à la fois. Repère automatiquement sur la disquette les textes à traduire.

MEPHISTO
Cassette **165 F** Disquette **205 F**
Le prix des logiciels sur cassette est inférieur à celui des disquettes, mais le chargement est plus rapide avec un disque. MEPHISTO propose de concilier les deux avantages en transférant automatiquement vos programmes sur disquette. Tout est automatique. Fichiers avec en-tête, fichiers sans en-tête.

RAMDISC
Disquette **250 F**
Utilitaire édité par MICRO C permettant d'utiliser des 64 Ko de mémoire virtuelle comme un second lecteur avec toutes les commandes AMS DOS. Excellent pour les programmeurs.

TAPE LEADER
Cassette **175 F**
Ce logiciel duplique vos bandes magnétiques avec un choix de 10 vitesses de sauvegarde. Durant la duplication, les renseignements sont affichés à l'écran. Fichiers avec en-tête, sans en-tête, fichiers au format spécial. TAPE LEADER transforme les formats spéciaux au format AMSTRAD pour vous permettre de tout tranférer sur disque et de ne plus avoir de problème de chargement.

TRANSLOCK I
Cassette **165 F** Disquette **205 F**
Programme de transfert complet pour mettre sur disque les logiciels protégés par le système SPEEDLOCK. Vous pourrez facilement reconnaitre cette protection en remarquant le nom du 2e fichier.

TRANSLOCK II
Disquette **225 F**
TRANSLOCK II vous permet de récupérer les programmes et les présentations avec leurs encres respectives. La relocation est automatique et tous les renseignements nécessaires sont affichés en permanence à l'écran.

VIEWTEXT
Cassette **135 F**
Vous venez d'acquérir le dernier jeu d'aventure et vous n'avancez pas. Mais quel mot peut comprendre mon ordinateur ? VIEWTEXT affiche ou imprime tout le contenu ASCII (texte) de vos fichiers sur cassette ou disquette. N'attendez plus pour envoyer vos solutions aux magazines.

ZENITH
Disquette **250 F**
La capacité de stockage des disquettes 3 pouces est au maximum de 178 Ko. Il est donc difficile de stocker plus de 4 programmes par face. Ce programme de compactage réduit les pages de présentation ainsi que les programmes (basic ou binaire) en un minimum de place.

LOGICIELS d'APPLICATION PROFESSIONNELLE

Pour ceux qui souhaitent utiliser leur AMSTRAD dans leur métier. Consultez-nous si vous souhaitez une application verticale telle que, par exemple, la gestion d'un cabinet dentaire, pour laquelle il existe des programmes spécifiques. Nous vous présentons ici les applications horizontales telles que la compta ou la gestion de stock, qui s'adressent à tous les métiers.

AMSWORD
Cass. 8275 **290 F** Disq. 8656 **390 F**
Le traitement de texte français d'AMSOFT. D'un usage facile, cependant très complet, il devrait vous permettre sans difficulté de traiter la plupart de vos problèmes d'écriture.

CALCUMAT
Disq. 8675 **450 F**
CALCUMAT est le meilleur tableur graphique destiné aux CPC. Il offre de nombreuses options dont la calculette, le bloc-note, etc.. Vendu avec une importante documentation, le logiciel propose une feuille de calcul de 1024 lignes sur 255 colonnes. Les possibilités mathématiques sont étendues puisqu'elles comprennent les fonctions trigonométriques notamment. L'édition peut se faire sous forme d'histogrammes, de courbes et de camemberts. Calcumat est l'outil professionnel à un prix familial.

COMPTA GENERALE
Disq. 8611 **1690 F**
Destiné aux PME et PMI, ce logiciel de comptabilité vous rendra de nombreux services. Inutile d'être informaticien pour pouvoir l'utiliser. Présenté de façon claire, vous entrez vos données et l'ordinateur se charge pratiquement de tout.

CP GRAPH
Cass. 8023 **195 F**
Logiciel graphique qui fait suite à Multigestion et qui permet de visualiser sous forme graphique d'histogrammes, de camemberts ou d'échelles, les données chiffrées. Très rapide et très bien conçu.

DBASE II
Disq. 8450 **790 F**
Avec le succès incontestable que DBASE II a connu, il est sorti sur la gamme AMSTRAD. Le logiciel idéal pour toute manipulation de fichiers énormes. D BASE II comporte, un langage simple d'apprentissage qui vous permettra de réaliser tout ce dont vous avez pu rêver sans jamais oser le demander. Fourni avec un manuel complet et de très nombreux exemples.

DATAMAT
Disq. 8304 **450 F**
Gestion de fichier professionnel, DATAMAT permet de créer, de modifier, de rechercher, calculer, annuler, trier et imprimer jusqu'à 4000 fiches. Il est utilisable en français et permet de travailler en 80 colonnes. Il permet également la recherche multi critères et le tri des fiches.

DEVIS
Disq. 8629 **1190 F**
L'obtention d'un marché est toujours conditionnée par la présentation d'un devis clair, soigné et financièrement réaliste pour les deux parties. Ce logiciel (vendu avec une notice très explicite) permet d'aboutir à ces résultats sans aucune connaissance informatique particulière. Outre la conception rapide et irréprochable du devis, ce logiciel vous permettra de gérer efficacement les situations de travaux.

DR GRAPH
Disq. 8696 **790 F**
DR GRAPH est un logiciel de représentation graphique, capable d'extraire ses données dans MULTIPLAN. Il est toujours appréciable de pouvoir représenter les données chiffrées sous forme de courbes, de lignes, d'histogrammes divers ou de camemberts. Les manipulations sont aisées puisqu'il suffit d'entrer les valeurs (éventuellement accompagnées de commentaires) puis de choisir ce que l'on souhaite à partir de menus explicites. Ce logiciel est accompagné d'une épaisse documentation dorénavant en français.

AMSCALC
Cass. 8037 **148 F**
Tableur de chez AMSTRAD. Très performant et facile d'utilisation. Il reproduit les graphiques, les impressions et calcule entre les lignes et les colonnes. Très utile pour des usages professionnels.

FACT STOCK CORE
Disq. 8320 **240 F**
Petite facturation intégrée à une gestion de stock. Possibilité de gérer 300 articles. La facture est éditée à votre en-tête à partir des articles du fichier par le programme Stock. Idéal pour les artisans.

FACT STOCK LOGICYS
Disq. 8480 **1690 F**
Compatible avec Alienor, DAMOCLES (puisque c'est son nom) permet de gérer plusieurs fichiers : celui concernant les articles peut contenir une quantité infinie de produits avec toutes les informations s'y rapportant (8 taux de TVA possibles, prix sur 7 propositions dont deux décimales, seuils limites des stocks, etc...) Tous les fichiers sont créés en prévoyant toutes les données susceptibles d'intervenir dans un traitement quelconque. Les fichiers sont ceux des articles, des constantes (codes TVA, taux des remises) et des clients (sans limite numérique). De très nombreux utilitaires sont fournis pour la gestion des réapprovisionnements, inventaires, facturation (plusieurs modèles), la tenue du journal des ventes et de l'échéancier.

SCRABBLE
Cass. 8356 **220 F** Disq. 8357 **329 F**
Logiciel du jeu SCRABBLE en français. Il vous permet de jouer en famille jusqu'à 4 joueurs. Près de 10.000 mots de vocabulaire, vous pourrez également vous mesurer au micro ou simuler plusieurs joueurs. Vous pourrez alors leur attribuer des niveaux différents.

CINE CLAP
Cass. 0000 **135 F** Disq. 0000 **195 F**
Le cinéma vous passionne ? Ce logiciel va vous permettre de tester vos connaissances cinématographiques. Retrouvez les titres, les réalisateurs ou les acteurs principaux. Un logiciel qui utilise les deux faces de la disquette.

M'ENFIN
Cassette **159 F** Disquette **210 F**
UBISOFT a créé avec M'ENFIN, tiré de GASTON LAGAFFE, célèbre personnage de bandes dessinées de Dupuis, un logiciel de jeux de société. Il s'agit d'une sorte de Cluedo ou énigme policière.

TENSIONS
Cassette **149 F** Disquette **189 F**
Jeu de poker graphique animé. TENSIONS met en scène plusieurs joueurs (6 en plus de vous). Dotés d'un talent de stratégie redoutable, il ne s'agit pas seulement de gagner de l'argent mais d'assister au strip tease d'une charmante personne.

TRIVIAL PURSUIT
Cassette **220 F** Disquette **290 F**
Une super compétition, à jouer seul ou en famille. Des questions sonores et musicales, graphiques ou avec texte pour vous taquiner et vous amuser.

VEGAS POKER
Cassette **29,90 F**
Jack pot de chez MASTERTRONICS. Un bon jeu classique qui devrait vous combler. A jouer à plusieurs et à vous la fortune.

COMPILATIONS

CASSETTE "50"
Cass. 8903 **139 F**
Un logiciel qui vous offre pas moins de 50 jeux différents. Arcade, société, simulation, etc... A conseiller à tous les amateurs de compilation.

DISK "50"
Disq. 8196 **200 F**
50 jeux différents sur une seule disquette ? Principalement des jeux de réflexion, de société, tel Othello, jeux de cartes, etc... A ce prix, difficile de trouver mieux.

COMPUTER HITS 6
Disq. 8442 **195 F**
Deux jeux d'aventure arcade et quatre jeux d'arcade remplissent cette disquette. Il y en a vraiment pour tous les goûts. A ce prix, il n'y a vraiment pas à hésiter.

COMPUTER HITS 10
Cass. 8441 **165 F**
10 jeux d'arcade sur cassette. Des jeux types traditionnels du genre de Punch, Donkey Kong, Chubic Egg, etc... Intéressant pour le prix.

PACK 1955
Disq. 8432 **229 F**
Sur une disquette, deux jeux très connus : The way of the exploding fist (jeu de karaté) et Fighting Warrior (un pasionnant jeu de guerre).

GOLD HITS
Cass. 8462 **120 F** Disq. 8264 **180 F**
Quatre super jeux réunis dans une compilation pour la plus grande joie de tous : Raid, Beach Head II, Supertest et Alien 8. Pour un prix vraiment bas, c'est une compilation à posséder.

THE MILLION I
Cass. 8386 **78 F** Disq. 8387 **118 F**
Compilation de 4 jeux sur 2 cassettes ou une disquette. Ces 4 jeux ont été vendus au million d'exemplaires, ce qui est, sans doute, le record. Il s'agit de Beach Head, Jet Set Willy, Decathlon et Sabre Wulf.

THE MILLION II
Cass. 8018 **120 F** Disq. 8012 **180 F**
Voici la 2e version de They Sold a Million avec à l'affiche Balle de Match, Match Day, Knight Lore et Bruce Lee. Quatre softs sur lesquels il n'y a plus rien à dire.

REFLEXION
Disq. 8620 **239 F**
Cette compilation reprend Amstradames et Challenger de Cobra Soft. Si tout le monde connait les jeux de dames, Challenger est un reversi très rapide présentant douze niveaux de difficulté. Il s'agit donc d'une disquette digne de ce nom.

TAKE 5
Disq. 8351 **229 F**
Voici une bonne recette : un doigt de Flight Path 737, un fond de Survivor, deux cuillerées de Moon Buggy, une pincée d'Atlantis mélangé avec House of Usher. Arcade et simulation.

WORKING BACKWARDS
Disq. 8544 **229 F**
Dark Star, Tank Busters et On the Run composent cette compilation. Un mélange de trois jeux différents de bonne qualité.

BIG 4
Cassette **90 F** Disquette **140 F**
Super compilation d'UBISOFT comprenant 4 logiciels : Combat Lynx, Turbo Esprit, Saboteur, Crystalmass.

MASTERTRONICS Nº 1
Disquette **99 F**
Speed King, Golden Talisman, The Appentice.

MASTERTRONICS Nº 2
Disquette **99 F**
Storm, Formula One Simulator, Molecule Man.

MASTERTRONICS Nº 3
Disquette **99 F**
Into Oblivion, Caves of Doom, Finders Keepers.

GOLD HITS Nº 2
Cassette **109 F** Disquette **169 F**
Break Thru, The Goonies, Golf, Desert Fox, Avenger.

HITS COLLECTION
Cassette **120 F** Disquette **180 F**
4 jeux de chez CHIPS : Zaxx, Buggy 2, MLM 3D, Devil's Castle.

HITS Nº 1
Cassette **160 F** Disquette **198 F**
3 logiciels de chez LORICIELS : Rally II, Infernal Runner, 3D Fight.

HITS Nº 2
Cassette **160 F** Disquette **198 F**
3 logiciels de LORICIELS : Foot, 5e Axe, Tennis.

HITS Nº 3
Cassette **160 F** Disquette **198 F**
3 logiciels de LORICIELS : Tony Truand, Aigle d'Or, Empire.

HIT PACK 1
Cassette **90 F** Disquette **140 F**
Bomb Jack, Airwolf, Franck Bruno Boxing, Commando.

HIT PACK 2
Cassette **90 F** Disquette **140 F**
Scoobidoo, 1942, Antiriad, Jet Set Willy.

KONAMI'S COIN-OP HIT
Cassette **90 F** Disquette **140 F**
Jeux de KONAMI : Ping Pong, Golf, Mikie, Year KungFu, Green Beret.

LES LAUREATS
Cassette **175 F**
Compilation US GOLD : Cauldron 2, Silent Service et Green Beret.

MGT + BACTRON
Disquette **250 F**
Compilation de chez LORICIELS de deux excellents jeux d'arcade, MGT et BACTRON.

MICROPOOL HITS
Cassette **120 F** Disquette **180 F**
Compilation de chez MELBOURNE : Red Hawks, Starion, Rock Wrestle, Exploding Fist.

THE MILLION 2
Cassette **90 F** Disquette **140 F**
3 jeux : Fighter Pilot, Kumf Fumpster, Rambo.

NOW GAMES IV
Cassette **109 F**
5 jeux de chez VIRGIN : Nick, Sorcery, Code Name Mat, Every one's a wally, View to a kill.

OCEAN'S ALL STAR HITS
Cassette **109 F** Disquette **169 F**
6 excellents jeux : Miami Vice, Knight Rider, Short Circuit, Topgun, Street Hawk, Galvan.

PACK JEUX Nº 2
Cassette **145 F** Disquette **195 F**
Compilation de 4 jeux FIL : Sorcery, Cauldron II, Revolution, Great Escape.

PAQUET CADEAU FIL
Disquette **195 F**
Compilation de 3 bons jeux dans un coffret superbe : Gunfright, V, The way of the tiger.

STARGAMES
Cassette **109 F** Disquette **169 F**
4 titres : The way of the tiger, Beach end II, Barry Mac Guigan Boxing, Rescue on Fractalus.

LES EDUCATIFS

Le but du logiciel éducatif est de constituer une aide à un enseignement scolaire ou universitaire. Contrairement à ce qui a pu être dit, l'AMSTRAD présente maintenant un choix très diversifié de logiciels scolaires, pour tous les niveaux.

ALGEBRE
Cass. 8134 **225 F**
Logiciel éducatif créé par VIFI Nathan qui permettra à tous les élèves de 4e et de 3e d'améliorer leurs connaissances en algèbre. Nombreux problèmes et exemples.

ANATOMIE
Cass. 8405 **149 F**
Ce logiciel éducatif présenté sous forme de jeu permettra aux jeunes et aux moins jeunes de connaître le corps humain. Un graphisme fort sympathique et la simplicité d'emploi font de ce logiciel un bon éducatif.

BALLADE OUTRE-RHIN
Cass. 8002 **195 F** Disq. 8052 **295 F**
Logiciel éducatif d'allemand. Sur le thème du célèbre "Alice au pays des merveilles", les élèves de 3e et 4e pourront améliorer leurs connaissances et avoir ainsi le réflexe de la langue allemande.

BALLADE AU PAYS DE BIG BEN
Cass. 8409 **195 F** Disq. 8429 **295 F**
Idem OUTRE-RHIN mais en anglais.

CAMELEMATHS
Cass. 8286 **149 F** Disq. 8287 **195 F**
Le super jeu pour apprendre les maths à partir de 6 ans. Vous attrapez les chiffres papillons avec un caméléon. Idéal pour apprendre les additions, les soustractions, et les multiplications.

CAMALEMOTS
Cass. 8288 **149 F** Disq. 8289 **195 F**
Jeu éducatif à partir de 6 ans pour apprendre l'alphabet, la composition des mots, jouer au pendu et compter les points. C'est le jeu d'adresse le plus performant dans les éducatifs.

CARTE D'EUROPE
Disq. 8132 **225 F**
Connaissez-vous les 27 pays qui forment l'Europe ? Connaissez-vous au moins 13 fleuves ? Ce logiciel va vous y aider. Conçu par VIFI Nathan, c'est surement une référence à retenir. Niveau 1er cycle.

CIRCULATION SANGUINE
Cass. 8240 **169 F**
Du même auteur qu'ANATOMIE et conçu sur le même principe, apprenez en vous amusant les secrets du système sanguin. Un bon jeu éducatif pour améliorer nos connaissances.

CODE DE LA ROUTE
Cass. 8294 **149 F**
Ce jeu vous initie aux panneaux du code de la route avec questions et réponses. Idéal pour les enfants et les parents qui veulent réviser leur code.

COURS DE BASIC
Cass. 8014 **145 F**
Il ne s'agit plus d'un initiation mais d'un véritable cours. Ce logiciel aura certainement une place parmi les utilitaires des programmeurs débutants pour qui le basic est encore source d'ennuis.

COURS DE PIANO
Cass. 8667 **145 F** Disq. 8668 **185 F**
Transformez votre ordinateur en professeur de piano ? C'est possible grace à ce logiciel simple à utiliser qui vous permettra de prendre le premier contact avec cet instrument fabuleux.

COURS DE SOLFEGE 1
Cass. 8401 **250 F** Disq. 8402 **290 F**
Apprenez de façon facile la lecture des notes en clé de Sol ou Fa (cours et exercices), la durée en temps réel ou à reconnaître les notes. Premiers pas vers le solfège.

COURS DE SOLFEGE 2
Cass. 8665 **250 F** Disq. 8672 **290 F**
Cette suite du premier cours vous permettra de connaître les altérations et l'utilisation de la gamme. Toutes les explications sont écrites à l'écran. Ce logiciel s'adresse à tous ceux qui ont maîtrisé la première partie.

COURSE A LA BOUSSOLE
Cass. 8105 **99 F**
Logiciel éducatif pour les enfants de 7 à 13 ans. Permet de comprendre la notion des coordonnées et l'utilisation de la boussole.

LA CUISINE FRANÇAISE
Cass. 8028 **245 F**
Si les idées vous manquent pour votre diner, indiquez à l'ordinateur ce dont vous disposez et il vous indiquera les recettes possibles. Très intéressant pour les célibataires en manque d'idées.

EDUCATIF 1 CASSETTE
Cass. 8306 **160 F**
Ce logiciel est destiné à tous ceux qui doivent perfectionner leur orthographe. Il doit apporter une progession sensible de la réussite au fil des exercices. 60 dictées.

EDUCATIF 1 DISQUETTE
Disq. 8307 **220 F**
Cette disquette comporte 4 programmes éducatifs. Mathématique et orthographe sont à l'honneur : dictées, terminaisons et pluriel des noms, écriture des nombres, etc... Un bon logiciel pour les enfants à partir de 7 ans.

EDUCATIF 2 CASSETTE
Cass. 8308 **160 F**
Ce logiciel doit permettre d'acquérir définitivement les règles relatives au pluriel des noms ainsi que les règles de terminaisons des mots.

EDUCATIF 2 DISQUETTE
Disq. 8309 **220 F**
3 éducatifs sur 1 disquette. Exercice de calcul mental pour tous les niveaux. Apprenez à résoudre des problèmes d'algèbre et de géométrie dans le plan et enfin testez vos connaissances et celles de vos amis sur l'histoire. Créez vos propres questionnaires.

EDUCATIF 3 CASSETTE
Cass. 8586 **160 F**
Ce programme comprend 2 éducatifs. 1º) il permet aux enfants d'apprendre à lire et écrire correctement les nombres ; 2º) l'ordinateur fabrique des mots. A vous de les retrouver. A partir de 7 ans. 10 niveaux de difficulté.

EDUCATIF 3 DISQUETTE
Disq. 8607 **220 F**
Un éducatif pour apprendre les tables de multiplication et mieux comprendre la numérotation décimale. Apprendre à lire l'heure et à manipuler une pendule, connaître plus de 20 règles se rapportant aux débuts des mots. A partir de 7 ans.

EDUCATIF 4 CASSETTE
Cass. 8587 **160 F**
Un logiciel éducatif pour apprendre et s'exercer au calcul mental. Sous une forme très attrayante, il vous propose deux jeux différents pour tous les niveaux.

EDUCATIF 5 CASSETTE
Cass. 8588 **160 F**
Grace à cet éducatif, les élèves des classes de 4e, 3e et seconde vont pouvoir apprendre à résoudre des problèmes d'algèbre et de géométrie dans le plan. Facile d'emploi.

EDUCATIF 6 CASSETTE
Cass. 8036 **160 F**
Ce logiciel est basé sur des exercices de vocabulaire. Les exercices proposés sont essentiellement pratiques. Ils permettent à l'élève d'acquérir une connaissance plus précise et plus étendue du vocabulaire. Niveau 6e et 5e.

EDUCATIF 9 CASSETTE
Cass. 8608 **160 F**
A) Ce programme permet aux enfants d'apprendre à lire l'heure ainsi que les diverses manipulations de la pendule.
B) La deuxième face de la cassette s'adresse aux enfants de 8/9 ans. Ce programme porte sur le début des mots. Plus de 20 règles différentes.

EDUCATIF 10 CASSETTE
Cass. 8609 **160 F**
2 programmes sur cette cassette. Apprenez les tables de multiplication avec rapidité et facilité ainsi que la numérotation décimale. Présenté sous forme de jeu, il ne lassera pas l'élève. A partir de 7 ans.

EQUATIONS 2E DEGRE
Disq. 8098 **225 F**
Ce logiciel s'adresse à tous ceux qui ont encore quelques difficultés à résoudre ce genre d'équations. Un programme bien conçu qui rendra de nombreux services (cours, révisions, etc...)

EQUATIONS/INEQUATIONS
Cass. 8080 **195 F**
A partir de la 3e, ce logiciel vous permettra de connaitre et de mettre en application les règles qui se rapportent aux équations et inéquations. programme d'un très bon niveau.

INITIATION AU BASIC, 1er pas
Cass. 8075 **198 F**
Manuel de basic avec deux cassettes d'autoformation. Ce logiciel fait par AMSTRAD est l'ouvrage indispensable pour que le débutant puisse apprendre sans peine le basic. Uniquement sur cassette.

KIM
Cass. 8341 **139 F**
Logiciel éducatif pour controler votre mémoire. Il faut : indiquer le nombre de fois où une figure apparait, trouver la figure qui manque, repérer la figure ajoutée, réagir vite à une question posée sur les figures, etc...

L'HORLOGER 1
Cass. 8101 **99 F**
Logiciel éducatif pour apprendre à l'enfant de 4 à 9 ans à écrire l'heure. Très bien fait.

L'HORLOGER 2
Cass. 8103 **99 F**
Suite l'HORLOGER 1. Des notions plus complètes sont introduites sous forme de jeux. De 7 à 12 ans.

LA FRANCE
Cass. 8325 **149 F** Disq. 8326 **195 F**
Apprenez la géographie de la France. Ce logiciel éducatif est excellent à partir de la 6e, très bonne documentation sur la population, les départements, le nom des habitants. 108 villes et 60 cours d'eaux.

LE GEOGRAPHE
Cass. 8107 **149 F**
Jeu éducatif pour les enfants de 7 à 15 ans. Un bon moyen d'apprendre la géographie du monde. Ce logiciel, fait par AMSOFT, a un rapport qualité/prix imbatable.

LE MONDE
Cass. 8360 **149 F**
Apprends la géographie sur une carte du monde : villes, fleuves, pays. A partir de 8 ans.

LETTRE MAGIQUES
Cass. 8115 **99 F**
Logiciel éducatif pour apprendre les lettres. Developpé par AMSTRAD. Un petit crocodile et des petits poissons tracent des lettres que l'enfant doit reconnaitre. 3 à 6 ans.

MATHS SECOND CYCLE
Disq. 8692 **290 F**
Un logiciel de mathématiques pour les élèves à partir de la seconde. Equations 2e degré, courbe Y=F(X), intégrales et suites récurrentes. Nombreux exemples et exercices.

MICRO GEO
Cass. 8354 **149 F** Disq. 8584 **195 F**
Jeu éducatif entièrement graphique. Vous devez associer les capitales avec leur pays respectif. Des cartes graphiques vous permettent de retenir l'emplacement des capitales et vous devez faire atterrir un avion dessus.

NOMBRES MAGIQUES
Cass. 8141 **99 F**
Jeu éducatif de chez AMSTRAD. Réservé aux petits (3 à 5 ans), il apprend à compter et à reconnaitre les chiffres sous forme de petits jeux très distrayants.

REVISION MATHS DU BAC
Cass. 8618 **390 F**
Ce logiciel très complet reprend toutes les maths de terminale. Bien fait, il vous posera des questions susceptibles de vous être posées à l'examen. Un regret toutefois, n'existe qu'en cassette.

SQUELETTE
Cass. 8444 **149 F**
Educatif sur les différents composants du squelette. Devrait plaire aux amateurs de sciences naturelles et aux écoliers qui ont le squelette au programme.

UNION PACK
Disq. 8548 **195 F**
Logiciel pour apprendre l'anglais. Beaucoup plus élémentaire que "Voyage au pays de Big Ben", il satisfera les débutants qui n'ont aucune notion d'anglais.

L'ANIMALIER
Disquette **195 F**
Reconnaissance lettres/couleurs. Un excellent éducatif de chez ERE INFORMATIQUE pour les 4/5 ans. Apprenez à reconnaitre les animaux à vos chères petites têtes blondes. Bon graphisme.

ASSIMIL
Cassette **570 F** Disquette **590 F**
La célèbre méthode ASSIMIL pour apprendre l'anglais enfin disponible pour AMSTRAD. Plus qu'une pédagogie scolaire, la méthode ASSIMIL vous apprend rapidement l'anglais courant qui vous permettra de vous faire comprendre lors de votre prochain voyage à Londres.

CALCUL MENTAL
Cassette **150 F** Disquette **165 F**
Pour tous les jeunes, CALCUL MENTAL de chez LOGYS exercera les réflexes tout en les distrayant.

CALCUL CE 2 - 1er trimestre
Cassette **249 F** Disquette **295 F**

CALCUL CE 2 - 2e trimestre
Cassette **249 F** Disquette **295 F**

CALCUL CE 2 - 3e trimestre
Cassette **249 F** Disquette **295 F F**
Le programme de calcul de CE 2 sur disquettes ou cassettes par EUROGICIEL : clair, vivant, bien expliqué par le spécialiste des logiciels scolaires.

CALCUL CM 1 - 1er trimestre
Cassette **249 F** Disquette **295 F**

CALCUL CM 1 - 2e trimestre
Cassette **249 F** Disquette **295 F**

CALCUL CM 1 - 3e trimestre
Cassette **249 F** Disquette **295 F**
Un programme EUROGICIEL.

CALCUL CM2 - 1er trimestre
Cassette **249 F** Disquette **295 F**

CALCUL CM 2 - 2e trimestre
Cassette **249 F** Disquette **295 F**

CALCUL CM 2 - 3e trimestre
Cassette **249 F** Disquette **295 F**
Cet excellent logiciel EUROGICIEL, maison spécialisée dans le logiciel scolaire, reprend les programmes de CM2 de l'Education Nationale sur le plan des maths.

CALCUL ENTREE EN 6e
Cassette **249 F** Disquette **295 F**
Logiciel éducatif de EUROGICIEL. La préparation à l'entrée en 6e est capitale pour les élèves. Ce logiciel clair et simple devrait les aider à passer ce seuil difficile.

CAPUCINE
Disquette **209 F**
Reconstitution d'images (vêtements, animaux). Logiciel éducatif sur les plantes pour les touts petits (3 à 5 ans).

COLORIAGE
Cassette **100 F**
Logiciel EUROGICIEL pour les touts petits (3 à 5 ans). Très bien fait et distrayant.

COLORIAGES + ENSEMBLES
Disquette **295 F**
Encore un logiciel pour enfants de 3 à 5 ans édité par EUROGICIEL. Idéal en cours préparatoire.

ENSEMBLES
Cassette **99 F**
Logiciel éducatif d'EUROGICIEL sur les ensembles. Facile et clair même pour les parents.

EQUATIONS
Cassette **180 F** Disquette **225 F**
Algèbre pour classes de 3e et 2e de chez MICRO C.Equations au second degré avec interprétation graphique, systèmes linéaires 2,2, systèmes linéaires à N équations, P inconnus.

ESPACES ET SOLIDES
Disquette **197 F**
Niveau 1ère et Terminale, édité par MICRO C. Utilitaire de dessin dans l'espace avec la perspective "fil de fer". Représentation des solides dans l'espace avec choix des angles de perspectives.

FRANCE GEO
Cassette **150 F** Disquette **250 F**
Logiciel de géo de la France pour les jeunes de 7 à 10 ans. Connaissance des villes, des fleuves, des rivières, des montagnes. Très facile à utiliser avec questionnaire.

GEOMETRIE PLANE
Disquette **225 F**
Niveau 4e à Terminale édité par MICRO C. Utilitaire de dessin pour tracer des droites, segments et cercles avec résultats de géométrie analytique. Utilitaire de transformations (translation, homéothétie, similitude) sur des figures simples (carré, triangle, cercle).

GRAMMAIRE CE 2 - 1er trimestre
Cassette **249 F** Disquette **295 F**

GRAMMAIRE CE 2 - 2e trimestre
Cassette **249 F** Disquette **295 F**

GRAMMAIRE CE 2 - 3e trimestre
Cassette **249 F** Disquette **295 F**

GRAMMAIRE CM 1 - 1er trimestre
Cassette **249 F** Disquette **295 F**

GRAMMAIRE CM 1 - 2e trimestre
Cassette **249 F** Disquette **295 F**

GRAMMAIRE CM 1 - 3e trimestre
Cassette **249 F** Disquette **295 F**

GRAMMAIRE CM 2 - 1er trimestre
Cassette **249 F** Disquette **295 F**

GRAMMAIRE CM 2 - 2e trimestre
Cassette **249 F** Disquette **295 F**

GRAMMAIRE CM 2 - 3e trimestre
Cassette **249 F** Disquette **295 F**
EUROGICIEL, avec l'aide d'enseignants, a mis au point cette excellente série de logiciels scolaires sur la grammaire. Chaque cours représente un trimestre.

GRAMMAIRE ENTREE EN 6e
Cassette **249 F** Disquette **295 F**
Logiciel d'EUROGICIEL. Les règles de grammaire, de terminaison, de conjugaison clairement et simplement expliquées. EUROGICIEL fait ici un excellent travail pédagogique. Il est vrai que tous ses logiciels ont été créés par des enseignants.

LECTURE EFFICACE
Disquette **290 F**
Logiciel d'initiation à la lecture pour les 5/7 ans. Réalisé par LOGYS, ce logiciel est assez original. Distrayant, vos enfants en redemanderont ce qui n'est pas le cas pour tous les logiciels éducatifs.

MATHS COLLEGE
Disquette **290 F**
Encore un bon logiciel éducatif de LOGYS. Ce sont les maths préparatoires à la 6e. Toujours utile.

MATHS ECOLE
Disquette **290 F**
Logiciel pédagogique de maths CM1 et CM2. Distrayant et clairement expliqué.

MATHS 6
Cassette **175 F** Disquette **199 F**
Algèbre pour classe de 6e. Egalement intéressant pour CM1 et CM2. Edité par MICRO C. Opérations : addition, soustraction, multiplication, division, fractions, calculs sur les relatifs, pourcentages avec graphisme, suites proportionnelles avec graphisme, calculs d'aires, symétries orthogonales.

MATHS 5/4
Cassette **175 F** Disquette **199 F**
Algèbre pour classes de 5e et 4e de MICRO C. Multiples et diviseurs d'un entier, nombres premiers, puissance d'un entier naturel, décomposition d'un entier naturel, PGCD et PPCM, calcul algébrique, rationnels (simplifications et opérations de fractions), équations et inéquations.

MATHS 3
Cassette **195 F** Disquette **295 F**
Algèbre pour classe de 3e de MICRO C. Constructions de vecteurs, calcul sur les droites, systèmes linéaires 2,2, calcul sur les racines carrées, notions de trigonométrie.

MATHS SECOND CYCLE 1
Cassette **195 F** Disquette **295 F**
Niveau seconde à terminale. Edité par MICRO C. Equations du second degré avec interprétation graphique, courbes Y=F (X) avec choix du repère et des unités, intégrales par la méthode des rectangles avec interprétation graphique et exercices, suites récurrentes avec graphiques, fonctions réciproques.

MATHS SECOND CYCLE 2
Cassette **195 F** Disquette **295 F**
Algèbre de seconde à terminale. Edité par MICRO C. Imag par application affinée, courbes avec options (dont Hardcopy), courbes superposées, courbes définies par morceaux, familles de courbes, courbes planes (cinématique), courbes définies par une intégrale.

MEMO
Cassette **100 F** Disquette **180 F**
Logiciel éducatif d'apprentissage de la mémoire pour les 5/6 ans. Ce logiciel a été fait par des enseignants pour le compte d'EUROGICIEL.

OBJECTIF CALCUL CP
Cassette **190 F** Disquette **295 F**
OBJECTIF CALCUL COURS PRÉPARATOIRE de chez HATIER, le spécialiste des manuels scolaires est, comme son nom l'indique un logiciel destiné aux jeunes enfants qui entrent au cours préparatoire. Très distrayant pour apprendre à compter.

GESTION DE FICHIERS LOGYS
Cass. 8257 **200 F** Disq. 8242 **230 F**
LOGYS, société de services et conseils en informatique a réalisé ce gestionnaire de fiches à la fois simple et efficace. Grâce à une organisation judicieuse de vos cassettes, il rend possible la gestion quasi illimitée de vos fiches.

GESTION D'ENTREPRISE
Cass. 8597 **195 F** Disq. 8329 **240 F**
Logiciel fait par CORE. Permet la gestion de 3 comptes : achat, vente, trésorerie. Il permet jusqu'à 150 entrées par poste et la ventilation TVA et mode de règlement. Bien adapté à une petite entreprise.

INTEGRE I
Disq. 8460 **490 F**
Ce logiciel, destiné à la série CPC, regroupe les fonctions d'agenda, de carnet d'adresses, de gestion domestique, de gestion de ...thèque et de traitement de texte. Le lancement du programme nous conduit à un menu où nous choisissons le logiciel désiré. Malgré quelques petits défauts (sur la longueur du texte à saisir : 1 page), ce logiciel intéresse particulièrement tous ceux qui ont besoin d'ordonner leurs innombrables documents.

MASTERFILE
Cass. 8688 **198 F** Disq. 8096 **290 F**
La gestion de fichiers de chez AMSTRAD existe désormais en cassette et disquette. Jusqu'à 500 fiches, recherches multi-critères, indexages, etc... Une gestion de fichiers bien faite et rapide à mettre en route, facile à utiliser.

MASTERCALC SEMAPHORE
Disq. 8470 **290 F**
Entièrement écrit en langage machine, ce tableur a une capacité de 7000 cases et intégrée au logiciel. Idéal pour la construction de tableaux veticaux ou horizontaux. Précision 8 bits en virgule flottante. Il peut mémoriser jusqu'à 99 formules de 75 caractères.

MICROSCRIPT
Cass. 8431 **241 F**
Super logiciel de traitement de texte en anglais. Une calculatrice 4 opérations est intégrée au logiciel. Idéal pour la construction de tableaux veticaux ou horizontaux. MICROSCRIPT, un bon logiciel pour les rapports financiers.

MULTIPLAN
Disq. 8446 **499 F**
Tableur mondialement célébré, développé par Micro Soft pour IBM et APPLE. Il vous permet de réaliser très vite et de présenter sous forme de tableaux les calculs les plus complexes. L'intérêt essentiel est lorsque vous souhaitez étudier plusieurs hypothèses.

POCKET BASE
Disq. 8122 **700 F**
Ce logiciel de la société Micropro est une gestion de base de données. Ses arguments : vitesse, précision et facilité. Vous refusez de plonger dans un langage informatique, ce logiciel vous est destiné. Des menus très clairs vous indiqueront progressivement tout ce que vous devrez faire pour saisir à tout moment des fichiers volumineux. De plus, ce logiciel est compatible avec toute la gamme Pocket.

POCKET CALC
Disq. 8124 **450 F**
Ce logiciel compatible avec toute la gamme Pocket fonctionne sur le CPC 6128 et sur les PCW. Il permet, grâce à des menus explicites, de réaliser des feuilles de 618 cellules au plus, destinées à n'importe quel usage puisque les fonctions s'étendent jusqu'aux logarythmes et fonctions exponentielles. De nombreuses autres possibilités font de ce logiciel un produit à connaître.

TASWORD + MAILMERGE
Disk. 8472 **340 F**
TASWORD + MAILMERGE c'est le mariage réussi d'un excellent traitement de texte et d'un logiciel de mailing. Mais c'est aussi un logiciel de la série TAS (donc compatible avec les autres). Destiné au 6128, vous pourrez créer des documents de 60 pages avec des possibilités étendues de pagination et de présentation (justification de textes, paragraphes, lignes, recherche de mot, fusion de textes, soulignement...) tout en personnalisant vos documents selon les différentes destinations. Un excellent logiciel d'initiation.

TEXTOMAT
Disq. 8385 **450 F**
Logiciel de traitement de texte professionnel. Facile d'utilisation, il permet la tabulation, la recherche, le remplacement, l'insertion, la manipulation de paragraphes, le calcul, les accents, etc... Il est équipé d'un module permettant la gestion de tout type d'imprimante.

WORDSTAR
Disq. 8651 **890 F**
Ce traitement de texte profesionnel est reconnu comme le standard mondial en la matière et ses chiffres de ventes le confirment quotidiennement. Exploitable sur 6128 et PCW, il offre l'avantage de faciliter le publipostage. Tandis qu'à l'écran, vous verrez exactement ce que vous obtiendrez sur l'imprimante, le sous-programme de mailing vous permettra de personnaliser vos circulaires, de créer des documents officiels et d'éditer autant d'étiquettes par destinataire que vous le souhaiterez.

AMX MAGAZINE MAKER
Cassette **1759 F**
AMX MAGAZINE est un système complet d'édition compatible avec l'interface de digitalisation ROMBO.

AMX PAGEMAKER (français)
Disquette **750 F**
Logiciel d'édition électronique sur CPC. Permet d'insérer du texte et des dessins pour réaliser bulletins, notices, affiches, etc... Fonctions complètes de mise en page, écriture en colonnes, justification, centrage. Nombreuses polices de caractères disponibles, avec la possibilité de définir vos propres polices. Permet d'intégrer des fichiers chargés à partir d'autres programmes de traitement de texte ou de dessin et même des images digitalisées à partir d'une source vidéo ou scanner.

FACT CAISSE DETAIL
Disquette **1399 F**
Encore un logiciel professionnel de chez LOGICYS. Bien adapté aux commerces et aux PMI. Editez vos factures, tenez votre caisse journalière, hebdomadaire, mensuelle. Tenez votre livre de caisse sur 6128. Très performant.

PAYE
Disquette **590 F**
Ce logiciel de chez LOGYS édite automatiquement les bulletins de paye en fonction des données introduites. Convient pour une entreprise comportant jusqu'à 50 salariés. Permet également d'éditer le journal des payes et calcule les différentes charges salariales et patronnales.

SCRIBE
Disquette **165 F**
Petit traitement de texte pour débutant de chez LOGYS.

LA SOLUTION
Disquette **950 F**
Compilation de 3 logiciels de MICRO APPLICATIONS : Calcumat, Datamat et Textomat.

SYSTEM EXPERT
Disquette **360 F**
Pour ceux qui ont des diagnostics, des études à réaliser et qui souhaitent s'initier à l'intelligence artificielle, SYSTEM EXPERT de LORICIEL constituera une bonne base de réflexion et certaines applications sont possibles.

LES JOURNAUX SUR DISQUETTE

FLOPPY Nº 1
Cassette **38 F** Disquette **69 F**
FLOPPY Nº 2
Cassette **38 F** Disquette **69 F**
FLOPPY Nº 3
Cassette **38 F** Disquette **69 F**
FLOPPY Nº 4
Cassette **38 F** Disquette **69 F**
Journal sur disquette 3 pouces pour AMSTRAD avec des informations, des petits programmes de jeux, des utilitaires. Une formule qui remporte un vif succès.

LIBRAIRIE AMSTRAD

Les ouvrages ci-dessous, comme le reste des matériels et logiciels annoncés, peuvent être, soit pris à notre magasin, soit commandés à notre Service Correspondance Express.

TRUCS ET ASTUCES POUR L'AMSTRAD CPC
Micro Application Nº 1
C'est le livre que tout utilisateur d'un CPC doit posséder. De nombreux domaines sont couverts (graphisme, fenêtres, langage machine) et des super programmes sont inclus dans ce best-seller (gestion de fichier, éditeur de texte et de son, etc...)
Code 8828 **149 F**

PROGRAMMES BASIC POUR LE CPC 464
Micro Application Nº 2
Alimentez votre CPC. Ce livre contient des super programmes, notamment un désassembleur, un éditeur graphique, un éditeur de texte. Tous les programmes sont prêts à être tapés et abondamment illustrés.
Code 8826 **129 F**

LE BASIC AU BOUT DES DOIGTS
Micro Application Nº 3
Ce livre est une instruction complète et didactique au basic du micro CPC 464. Il permet d'apprendre rapidement et facilement la programmation (instructions basic, analyse des problèmes, algorythmes complexes). Principaux thèmes abordés : les bases de la programmation, bit, octet, ASCII, instructions du basic, organigrammes, les fenêtres, programmes sur basic plus poussés, le programme et menus. Comprenant de nombreux exemples, ce livre vous assure un apprentissage simple et efficace du basic CPC 464.
Code 8818 **149 F**

AMSTRAD, OUVRE TOI
Micro Application Nº 4
Le bon départ avec le CPC 464. Ce livre vous apporte les principales informations sur l'utilisation, les possibilités de connexion du CPC et les rudiments nécessaires pour developper vos propres programmes. C'est le livre idéal pour tous ceux qui veulent pénétrer dans l'univers des micros avec le CPC 464.
Code 8827 **99 F**

JEUX D'AVENTURES, COMMENT LES PROGRAMMER
Micro Application Nº 5
Voici la clé du monde de l'aventure. Ce livre fournit un système d'aventures complet, avec éditeur, interpréteur, routines utilitaires et fichier de jeux ainsi qu'un générateur d'aventures pour programmer vous même facilement vos jeux d'aventures. Avec bien sur, des programmes tout prêts à être tapés.
Code 8824 **129 F**

LA BIBLE DU PROGRAMMEUR DE L'AMSTRAD CPC
Micro Application Nº 6
Tout, absolument tout sur le CPC. Ce livre est l'ouvrage de référence pour tous ceux qui veulent programmer en pro leur CPC : organisation de la mémoire, controleur vidéo, les interfaces, l'interpréteur et toute la ROM désassemblée et commentée sont quelques uns des thèmes traités dans cet ouvrage de 700 pages.
Code 8823 **249 F**

LE LANGAGE MACHINE DE L'AMSTRAD CPC
Micro Application Nº 7 **129 F**
Pour ceux qui désirent aller plus loin que le basic. Des bases de la programmation en assembleur à l'utilisation des routines système, tout est expliqué avec de nombreux exemples.

GRAPHISME ET SON DU CPC
Micro Application Nº8
L'AMSTRAD CPC dispose de capacités graphiques et sonores exceptionnelles. Ce livre en montre l'utilisation à l'aide de nombreux programmes utilitaires. Contenu : bases de programmation graphique, éditeur de polices de caractères, "sprites", "shapes" et chaines, représentation multicouleurs, calcul des coordonnées, rotations, mouvements, représentations graphiques de fonction en 3D, DAO (dessin assisté par ordinateur), synthétiseur, miniorgue, enveloppes de son et beaucoup d'autres choses.
Code 8820 **129 F**

PEEKS ET POKES DU CPC
Micro Application Nº 9
Comment exploiter à fond son CPC à partir du basic ? C'est ce que vous révèle ce livre avec tout ce qu'il faut savoir sur les peeks, pokes et autres call... Vous saurez aussi comment protéger la mémoire, calculer en binaire.. et tout cela très facilement. Un passage assuré et sans douleur du basic au puissant langage machine.
Code 8821 **99 F**

LIVRE DU LECTEUR DE DISQUETTE AMSTRAD CPC
Micro Application Nº 10
Tout sur la programmation et la gestion de données avec le floppy DD1, le 664 et le 6128. Utile au débutant comme au programmeur en langage machine. Contient le listing du DOS commenté, un utilitaire qui a tous les fichiers relatifs à l'AMDOS avec de nouvelles commandes basic, un moniteur disque et beaucoup d'autres programmes et astuces. Ce livre est indispensable à tous ceux qui utilisent un floppy, un 664 ou un 6128.
Code 8835 **149 F**

MONTAGES, EXTENSIONS ET PERIPHERIQUES Amstrad CPC
Micro Application Nº 11
Pour tous les amateurs d'électronique, ce livre montre ce que l'on peut réaliser avec le CPC. De nombreux schémas et exemples illustrent les thèmes et applications abordées comme les interfaces, programmateur d'eprom. Un très beau livre de 450 pages.
Code 8709 **199 F**

LE LIVRE DU CP/M AMSTRAD
Micro Application Nº 12
Ce livre vous permettra d'utiliser CP/M sur les CPC 464, 664 et 6128 sans aucune difficulté. Vous y trouverez de nombreuses explications et les différents exemples vous assureront une maitrise parfaite de ce très puissant système d'exploitation qu'est CP/M (300 pages).
Code 8751 **149 F**

DES IDEES POUR LE CPC
Micro Application Nº 13
Vous n'avez pas d'idée pour utiliser votre CPC (464, 664 ou 6128)? Ce livre va vous en donner. Vous trouverez de nombreux programmes basic couvrant des sujets très variés qui transformeront votre CPC en un bon petit génie. De plus les programmes vous permettront d'approfondir vos connaissances en programmation. (250 pages)
Code 8832 **129 F**

LES ROUTINES DE L'AMSTRAD 464, 664 et 6128
Micro Application Nº 14
Cet ouvrage essaie de montrer la place importante des routines au niveau de la programmation assembleur. Contenu : description hardware, organisation de la mémoire (RAM et ROM), structure d'un programme basic en mémoire, gestion de clavier, l'écran texte, l'écran graphique, gestion de la mémoire écran, l'unité de cassette, système, tables inverses des instructions du Z80, programmes utilitaires (duplicateur, super dump, etc...), lexique
Code 8791 **149 F**

L'ASSEMBLEUR de L'AMSTRAD PSI
L'assembleur de l'AMSTRAD s'adresse à vous, possesseurs de CPC 464 et 664, qui avez une bonne pratique du basic et souhaitez programmer votre CPC en langage machine. Vous vous initierez aux principes de l'assembleur du Z80, puis vous utiliserez son jeu d'instruction. De nombreux exemples et exercices sont fournis pour vous aider à programmer aussi facilement en code machine qu'en basic.
Code 8713 **105 F**

LA DECOUVERTE DE L'AMSTRAD 464, 664 et 6128 PSI
Débutants en informatique ou nouvel acheteur d'un CPC, ce livre propose de vous initier au basic AMSTRAD et d'apprendre à programmer votre micro afin d'utiliser au mieux ses possibilités graphiques et sonores. De nombreux exercices vous aideront à assimiler les mots clés du basic AMSTRAD, les messages d'erreur, etc...
Code 8725 **115 F**

LES EXERCICES BASIC POUR AMSTRAD PSI - 1er volume
Quoi de mieux qu'un exercice pour se graver en mémoire les multiples instructions et commandes des basic AMSTRAD ? Ce livre adopte une démarche progressive et pédagogique. En première partie : énoncé du problème, données en entrée et sortie, analyse. En deuxième partie, solution du problème, variables utilisées, commentaires.
Code 8849 **130 F**

BASIC AMSTRAD 464, 664 et 6128
PSI 2e volume
Programmes et fichiers, cet ouvrage vous propose de mettre en pratique tout ce que vous savez du basic des CPC grace à des programmes graphiques qui vous feront apprécier la qualité de la haute résolution, des programmes de gestion de fichiers qui vous permettront de réaliser par exemple l'édition d'étiquettes, des jeux qui vous étonneront, des programmes éducatifs.
Code 8851 **95 F**

BASIC Plus, 80 ROUTINES pour AMSTRAD PSI
Basic Plus vous dévoile les possibilités du synthétiseur de son, le mode graphique haute résolution ou l'animation graphique. Au delà du Basic Amstrad, découvrir Basic Plus.
Code 8825 **100 F**

102 PROGRAMMES pour AMSTRAD PSI
Apprendre en se distrayant, tel est l'objectif de ce livre. Ces 102 programmes de jeu, qui vous guideront progressivement dans l'exploration du Basic Amstrad. Niveau par niveau, vous assimilerez de nouvelles instructions pour arriver à la maîtrise de votre CPC 464. Tous les programmes contenus fonctionnent également sur le 664 et le 6128. Tous les jeux sont décrits et les programmes analysés ligne par ligne. Afin de faciliter la modification, chaque niveau commence par une présentation pédagogique du jeu d'instructions utilisé. Devenez vite le chef d'orchestre de votre Amstrad.
Code 8805 **120 F**

AMSTRAD EN FAMILLE PSI
40 programmes en Basic pour la maison. Tous les programmes contenus fonctionnent aussi bien sur le 464 que sur les 664 et 6128. Ce livre est composé de 8 parties : les finances, la pédagogie, la cuisine, les jeux nationaux, le temps, votre forme, le bricolage... Tous les programmes abondamment commentés sont détaillés dans une analyse ligne par ligne, tandis que leur structure est représentée systématiquement par un organigramme.
Code 8779 **120 F**

SUPER JEUX AMSTRAD PSI
50 programmes de jeux en Basic. 50 programmes de jeux d'adresse, de réflexion et de hasard vous proposent de maîtriser le Basic de votre Amstrad (compatibilité sur les 3 CPC). En plus du plaisir que vous aurez à déjouer les pièges tendus par "les motos lumineuses", à trouver le meilleur chemin dans le "le Labyrinthe 30" ou à gagner au "Tiercé", vous apprendrez en jouant à construire des programmes de plus en plus complexes en vous aidant des commentaires pédagogiques de l'auteur et de sa précieuse liste de variables.
Code 8847 **120 F**

CLEFS POUR AMSTRAD 464, 664, 6128
1er volume - Système de base PSI
Ne tenez plus votre livre d'une main tout en pianotant de l'autre sur le clavier de votre CPC. "Clefs pour l'Amstrad" est un mémento qui, par son système spirale s'ouvre à la bonne page et vous permet d'accéder à toutes les informations : jeu d'instruction du Z80, points d'entrée des routines système, blocs de contrôle, structure interne, programmation, connecteurs et brochage des principaux circuits. Cet ouvrage est également un recueil d'astuces pour protéger les programmes, produire des bruits, faire un scanning du clavier, etc.
Code 8845 **140 F**

LE LIVRE DE L'AMSTRAD 464-664 PSI
TOME 1.- Ce livre dévoile au lecteur la face cachée de son ordinateur: étude complète des circuits internes, étude poussée des fonctions et instructions connues du Basic, telle que la fonction VAR PTR génératrice de prodiges et pourtant ignorée de la plupart des manuels. Nombreux programmes permettant d'ajouter les commandes de scrolling, le traçage de rectangles et de cercles, de coloriage de surfaces et de manipulation vectorielle. En bref, un ouvrage insolite et original.
Code 8719 **120 F**

AMSTRAD JEUX D'ACTION SYBEX
Cet ouvrage vous permet de programmer en Basic 18 jeux d'action. Code 8830 **58 F**

AMSTRAD 1ers PROGRAMMES
SYBEX
Ecrivez votre premier programme Basic sur Amstrad en moins d'une heure. D'une présentation claire, comportant de nombreux diagrammes et illustrations en couleurs, ce livre vous enseigne les bases de la programmation en Basic. Avec lui, vous apprendrez à programmer en quelques heures, quel que soit votre âge et votre formation. Aucune expérience préalable de la programmation n'est nécessaire.
Code 8846 **108 F**

AMSTRAD 56 PROGRAMMES
SYBEX
Ce livre vous propose 56 programmes prêts à l'emploi dans de nombreux domaines d'application professionnels. Finances personnelles : état prévisionnel d'un compte de dépôt, taux d'intérêt d'un investissement, versements nécessaires à la constitution d'un capital. Gestion : amortissement linéaire, amortissement dégressif, seuil de rentabilité. Immobilier : bilan d'une hypothèque, bilan courant d'un prêt, remboursement accéléré. Analyse de données : moyenne et déviation standard, moyenne mobile pondérée. Education : entraînement à l'arithmétique... Chacun de ces programmes peut être tapé par un débutant en 1/4 heure.
Code 8844 **82 F**

AMSTRAD, ASTROLOGIE, NUMEROLOGIE, BIORYTHMES
SYBEX
4 parties de cet ouvrage : astrologie occidentale, astrologie chinoise, numérologie, biorythmes.
Code 8743 **108 F**

AMSTRAD, PROGRAMMATION EN ASSEMBLEUR SYBEX
Cet ouvrage très clair s'adresse à ceux qui veulent s'initier au langage machine.
Code 8736 **108 F**

AMSTRAD/GUIDE du GRAPHISME SYBEX
Cet ouvrage présente à l'aide d'exemples de programmes Basic, les techniques de programmation graphique.
Code 8841 **108 F**

AMSTRAD CP/M 2,2 SYBEX
Ce livre décrit la version disponible sur 464, 664 et 6128. L'utilisation des outils de développement livré avec l'appareil est bien établie.
Code 8857 **128 F**

GUIDE DU CP/M SYBEX
Code 8834 **148 F**

BIEN DEBUTER AVEC VOTRE CPC 6128 Micro Application Nº 15
Ce livre peut servir de mode d'emploi.
Code 8836 **99 F**

TECHNIQUES ET PROGRAMMATION DE JEUX SYBEX
Cet ouvrage contient des programmations de jeux accompagnées d'une analyse pédagogique.
Code 8718 **98 F**

PROGRAMMES POUR AMSTRAD
Cedic Nathan
Jouez, travaillez, programmez sur AMSTRAD. Réalisez vous même un synthétiseur musical ou un générateur de courbes et de graphiques.
Code 8722 **89 F**

AUTOFORMATION A L'ASSEMBLEUR
Micro Application
Le langage machine à la portée de tous. C'est ce que vous offre l'autoformation à l'assembleur contenant un livre et un logiciel idéal pour tout débutant à la programmation.
Disq. Code 8850 **295 F**
Cassette Code 8848 **195 F**

TRUCS ET ASTUCES POUR LES CPC 464, 664 ET 6128
Micro Application Nº 17
Vous y trouverez plein d'astuces de programmation, un générateur de menus, programme de tri, graphisme tridimensionnel et autres... Pour tous ceux qui veulent en tirer le maximum.
Code 8745 **129 F**

LA BIBLE DU 6128
Micro Application Nº 16
Utilisez votre CPC 6128 et 664, programmez en professionnels.
Code 8811 **199 F**

PROGRAMMES ET APPLICATIONS EDUCATIFS SUR CPC
Micro Application Nº 19
Un recueil complet de programmes et d'applications éducatifs prêts à fonctionner sur CPC.
Code 8710 **179 F**

SERVICE VPC

Amis de Province, ce service est fait pour vous

5 MODES DE REGLEMENT AU CHOIX :

1) **EN CONTRE-REMBOURSEMENT :** vous ne réglez que lors de la livraison de votre matériel. Prévoir 20 F de frais de contre-remboursement lors d'une expédition P&T et 40 F par un transporteur (envoi de plus de 5 kg) en sus du forfait transport. Remplissez le bon de commande ci-dessous. Si vous ne souhaitez pas mutiler votre revue, photocopiez-le ou écrivez nous sur papier libre ou encore, téléphonez nous (demander M. BERNARD au (1) 42.06.50.50, poste 436).

2) **PAR CARTE BLEUE :** vous pouvez nous téléphoner et nous commander le matériel désiré, en nous donnant le numéro de votre carte bleue. Vous pouvez également utiliser le bon de commande ci-dessous.

3) **PAR CHEQUE OU CCP :** vous remplissez le bon de commande ci-dessous en joignant le règlement du total de votre commande plus le forfait transport correspondant (voir ci-contre).

4) **PAR MANDAT POSTAL :** vous remplissez le bon de commande ci-dessous en précisant que vous désirez régler par mandat postal. N'omettez pas de compter le forfait transport (voir ci-dessous). A réception de votre mandat, nous expédions votre commande.

5) **A CREDIT :** si vous souhaitez des renseignements détaillés pour l'achat à crédit, vous pouvez joindre M. TREILLET, Responsable Crédit, au (1) 42.06.50.50, poste 458. Si tout vous parait clair, vous envoyez le bon de commande ci-dessous en précisant si vous souhaitez verser une partie comptant. Par retour du courrier, nous vous envoyons un dossier de crédit que vous devez nous retourner dûment rempli et signé. Après acceptation de ce dossier, nous vous expédions le matériel.

- **FORFAIT TRANSPORT :** 20 F pour les softs
  50 F pour les accessoires et les imprimantes
  120 F pour les machines.

Ce forfait n'est pas cumulable, c'est-à-dire que si vous commandez un micro-ordinateur plus des logiciels, vous ne payez que le forfait transport machine, donc 120 F.

BON DE COMMANDE EXPRES

Je, soussigné, déclare commander à GENERAL les marchandises et fournitures ci-après désignées pour expédition à mon adresse indiquée ci-contre. →

Je choisis de régler par :

☐ Contre-rembousement ☐ Carte Bleue*
☐ Chèque/CCP ☐ Mandat ☐ Crédit

* N° de Carte Bleue ....

CPC 13

NOM Prénom
N° Rue
Code Postal
Ville
Tél.

DESIGNATION	QUANTITE	PRIX UNITAIRE	MONTANTS
		TOTAL COMMANDE	
		+ FORFAIT DE PORT	
		+ FRAIS CONTRE-REMBOURS.	
		TOTAL A REGLER	

BON DE COMMANDE A RETOURNER A GENERAL, 10 BD DE STRASBOURG, 75010 PARIS

Observations du client : ....

Signature

Pour les mineurs, la signature des parents est obligatoire.

VENTE EN GROS

Faites comme plus de 5000 entreprises et collectivités
OUVREZ UN COMPTE CHEZ GENERAL

Vous aurez droit à des prix professionnels, livraison sous 24 heures, réglement sur relevé de factures. La vente en gros s'adresse aux entreprises, collectivités, administrations, etc... Les membres de ces collectivités peuvent se rendre individuellement chez GENERAL, munis d'un justificatif. Il se verront remettre une CARTE COLLECTIVITÉ qui leur donnera accès aux prix de gros. Pour toute information, contactez M. MORDILLAT, tél. 42.06.50.50, télex 214.034, télécopie 42.35.38.60.

Entreprises, nous sommes en mesure de vous proposer les services suivants pour l'acquisition de votre matériel chez GENERAL :

1°) ouverture d'un compte avec, après la première commande, un paiement à réception de facture ;
2°) un financement personnalisé (crédit ou location-vente) ;
3°) une formation d'initiation gratuite de votre personnel avec chaque machine vendue (durée 1/2 journée) ;
4°) une formation approfondie, soit dans nos locaux, soit auprès d'instituts spécialisés qui ont notre confiance tel le prestigieux ALTITUDE 21 ;
5°) une assistance téléphonique, sans limitation de temps ;
6°) une maintenance sur site au travers de puissants groupes spécialisés tels AMTI ou MIS ;
7°) une tarification étudiée en fonction des quantités souhaitées et de votre statut d'entreprise.

Revendeurs, professionnels de la micro, nous pouvons vous fournir à prix de gros la plupart des matériels décrits dans nos annonces. Contactez M. LE POULL chez GENERAL au ☎ **42.06.50.50, poste 39.**

ETUDIANTS, désormais vous avez droit au tarif "Collectivités" chez GENERAL : En dehors des prix promotionnels et des actions temporaires GENERAL, étudiants, vous avez droit à un tarif spécial sur l'ensemble des produits de notre magasin. L'inscription pour obtenir la CARTE ETUDIANT GENERAL est immédiate et gratuite. Demandez Claire ou Elisabeth lors d'une visite à notre magasin.

BIDOUILLES PAS BIDONS

- INT : détournement des interruptions systèmes pour agir sans perdre de temps et avant le Kernel.
- NEWMOD : sauvegarde des registres utilisés et contrôle du balayage. On vérifie ici si c'est le Frame Back (le moment où le faisceau de balayage remonte sans faire le boulot pour lequel il est payé), pour être toujours sûr d'être bien synchronisé après des accès disques ou ce genre de turcs à prise de tête. Dans tous les cas, si une perturbation survient lors des interruptions, le témoin de position se réinitialisera automatiquement.
- POS : à ce moment précis, il est temps de savoir sur quelle interruption nous sommes tombés, et en la modifiant pour le prochain passage, en affectant directement l'opérande de l'instruction LD A,octet. Si le compteur contient la valeur cinq, on le décrémente pour utiliser les mêmes Inks que lors de la quatrième bande, sans quoi on aurait un petit espace riquiqui dans le bas de l'écran pour quatre pauvres encres bien solitaires, non gérables sous Basic.
- TEMPO : on attend un petit peu, histoire de laisser le faisceau se déplacer peinardement. Ensuite, il est temps de calculer l'adresse des encres à afficher en fonction de la position du balai (non, restez encore un peu, j'ai pas fini !), en additionnant à HL, qui pointe sur la table des encres, le déplacement contenu dans A. DE est forcé sur une table de temporisations, et C est positionné sur l'encre 1.
- CHGINK : c'est le début de la routine qui change les Inks. Avant tout, on attend un peu, histoire de passer le temps et de ne pas obtenir des merdouilles à l'écran.
- WAIT : Douillou se pique les fesses (voir les informations sus-citées).
- WORK : B pointe sur le Gate-array, C contient l'encre et l'ordre de sélection d'encre, et A est chargé avec la valeur d'encre désirée. Tout est envoyé délicatement au CRTC, et on avance de quatre encres dans la table pour ce que vous verrez plus tard. On incrémente Le Pen, et on regarde si l'opération a bien été réalisée quatre fois, c'est-à-dire autant qu'il y a d'encres, sans quoi on boucle.
- TSAW : restitue des registres préalablement préservés, et rend la main, passez-moi l'expression, au Kernel en recopiant plus ou moins ce qu'il commence à faire normalement, c'est-à-dire dans le cas où il n'est pas détourné.

```
                ORG     #BE80
;
INT             EQU     #B941               ; POUR 464 : #B939
                DI
                LD      HL,NEWMOD
                LD      (INT+1),HL
                LD      A,#C3
                LD      (INT),A
                RET
;
NEWMOD          DI
                PUSH    AF
                PUSH    HL
                PUSH    BC
                PUSH    DE
                LD      BC,#F5E0
                IN      A,(C)
                AND     #01
                JP      Z,POS
                LD      A,#FF
                LD      (POS+1),A
POS             LD      A,#00
                INC     A
                LD      (POS+1),A
                CP      5
                JR      NZ,TEMPO
                DEC     A
TEMPO           LD      B,#6
BOUC            NOP
                DJNZ    BOUC
                LD      HL,TABINK
                LD      C,A
                LD      B,0
                ADD     HL,BC
                LD      DE,REGLA
                LD      C,#01
CHGINK          LD      A,(DE)
                LD      B,A
WAIT            DJNZ    WAIT
WORK            LD      B,#7F
                LD      A,(HL)
                SET     6,A
                OUT     (C),C
                OUT     (C),A
                INC     HL
                INC     HL
                INC     HL
                INC     HL
                INC     DE
                INC     C
                LD      A,4
                CP      C
                JR      NZ,CHGINK
TSAW            POP     DE
                POP     BC
                POP     HL
                POP     AF
                EX      AF,AF
                JP      C,#B978             ; POUR 464 : #B970
                JP      #B945               ; POUR 464 : #B93D
;
REGLA           DEFB    1,#7,#8
TABINK          EQU     #B7D5               ; POUR 464 : #B1DA
;
;
```

FONCTIONNEMENT DU BIDULE A TRUCS INTERRUPTES

Je trouve cela marrant de dire des choses simples avec des mots simples en se débrouillant pour que le tout devienne une espèce d'embrouillimini à tendance Shadok, du style pourquoi faire simple quand on peut faire compliqué. Voici donc l'organisation des encres.

Si les pens sont dans l'ordre croissant en partant de 1, la première bande contiendra les encres 1, 5, et 9. La seconde, les encres 2, 6 et 10. La troisième, les encres 3, 7 et 11. Pour finir, la quatrième bande contiendra les encres 4, 8 et 12 pour des pens respectivement de 1 à 3. Le papier, l'encre du fond ne changent pas et ont été largués par Rubi. Vous avez dorénavant un petit machin qui montre que le CPC est une foudre de guerre en bandes.

A LA PROCHAINE INTERRUPTION

Comme chaque mois, il faut bien qu'à un moment ou à un autre nous nous quittions pour vaquer chacun de notre côté à nos occupations propres, voire sales. C'est ici que je vous laisse là, las itou. Bonnes routines et gaffe aux buggos, qu'ils soient machinos ou basicos.

Sined le Balayeur



AVENT



Tout ce que vous voulez savoir sur les jeux d'aventures, sans avoir jamais osé le demander, pour pouvoir vous-même en programmer un, quel que soit votre niveau de programmation.

Vous avez bien lu, vous n'avez plus besoin de vous appeler Sined ou Rubi pour pouvoir écrire vos jeux d'aventures. Nous allons ensemble, pas à pas, étudier toutes les ficelles et astuces de programmation de ce type de jeux (graphismes à l'appui, s'il vous plaît...), à l'aide de petites routines maison, testées et approuvées par des milliers d'aventuriers à travers l'Hexagone.

AVANT TOUT...

En effet, durant plusieurs mois, nous verrons comment construire les plans des jeux, le traitement des déplacements et des objets, ainsi que leurs utilisations, les dialogues à travers un analyseur syntaxique, le traitement des images et leur stockage sur la disquette. Tout ceci de façon très souple, afin de permettre toutes modifications et améliorations de votre part. Ma conscience m'interdit de continuer à savourer le plaisir sadique de vous faire attendre. Donc, si vous le voulez bien, nous allons commencer. Et par quoi commence-t-on un jeu d'aventures ? Je vous le mets dans le mille..., par le SCENARIO, l'histoire, quoi ! Cela peut être un héros de l'an 3000 qui cherche à anéantir un tyran semant la terreur sur la galaxie, ou un jeune prince qui va à la recherche de Miss X pour la libérer des griffes du Chef... A vous de trouver l'histoire qui vous passionnera le plus. Faites travailler votre imagination et que la plus belle l'emporte.

APRES TOUT...

Personnellement, comme support à mes explications, j'utiliserai cette histoire terrifiante qui m'est arrivée il y a de cela trois semaines, quand mon ami poète et philosophe Amousse, qui avait la garde de mon chat Socrate, m'annonça la disparition de celui-ci. Cela m'entraîna à explorer tous les bouchers et charcutiers du quartier. Maintenant que vous avez tous une histoire, il faudra faire le plan de votre jeu. Attention, même si cela vous paraît simple, le plan doit être fait avec rigueur et discipline, tout comme les militaires (salut Robby et bienvenue au club à Michel du New Celtic Gang). Pour commencer, faites une grille comme sur le dessin n° 1 et notez les numéros des colonnes et rangées (dans cet exemple, il y a six colonnes et cinq rangées), puis numérotez les cases de gauche à droite en partant du haut.

C'EST PAS TOUT...

Nous prendrons comme convention que le Nord sera vers le haut et le Sud vers le bas (vous me suivez ?). Donc, l'Est sera à droite et l'Ouest à gauche. C'est dans les cases ainsi formées que va se déplacer votre héros, et ceci dans les quatre directions cardinales. Maintenant, dans ces mêmes cases, nous allons installer les lieux où se dérouleront les événements du jeu. Chaque case portera un nom ce qui nous permettra de nous y retrouver (voir le dessin n° 2). Attention, vous n'êtes pas obligé de remplir toutes les cases, et pour des raisons que l'on verra plus tard, je vous conseille de ne pas faire plus d'une trentaine de lieux.
En ce qui concerne les déplacements, que nous détaillerons la prochaine fois, vous constatez que pour aller au nord (vers le haut, me souffle Sa Majesté le barbu en chair), le numéro de la case doit diminuer du nombre de colonnes (dans notre exemple, il diminuera de 6), être augmenté du nombre de colonnes pour aller au sud, être augmenté de 1 pour aller à l'est et diminué de 1 pour aller à l'ouest. Ce numéro de case, avec lequel on jonglera durant tout le programme, sera appelé désormais "CASE".

	1	2	3	4	5	6
1	1	2	3	4	5	6
2	7	8	9	10	11	12
3	13	14	15	16	17	18
4	19	20	21	22	23	24
5	25	26	27	28	29	30

DESSIN No 1

	MA CHAMBRE	LES JARDINS	LES POUBELLES		
TERRAIN VAGUE	LE COULOIR	LE HALL D'ENTREE	LA RUE	LA RUE	
AIRE DE JEUX	CHAMBRE D'AMOUSSE	LA COUR	LA RUE	PLACE GOBLIN 2	CHARCU-TIER
PLACE DE DOMONT	LA RUE	LA RUE	LA RUE	LA RUE	LA POLICE
LE BOUCHER	LE BOULANGER			LA PRISON	LA SALLE

DESSIN No 2

Je récapitule depuis le limieu :
Pour aller au nord : CASE = CASE - 6
Pour aller au sud : CASE = CASE + 6
Pour aller à l'est : CASE = CASE + 1
Pour aller à l'ouest : CASE = CASE - 1

JE VEUX TOUT...

Et en plus, ils veulent tout... Pas d'erreur, c'est Poum-poum. Il se trouve que deux cases l'une à côté de l'autre (ou l'une au-dessus de l'autre) ne peuvent communiquer ensemble. Dans le dessin n° 2, par exemple : la case n° 15 et la case n° 14 qui sont la cour et la chambre de mon ami Amousse. Dans ce cas, grossissez, à l'aide de votre stylo préféré, la ligne séparant ces deux cases. Vous aurez à ce stade de votre travail une logique de passage entre les cases qu'il faudra minutieusement étudier pour qu'elle ne présente aucune faille. Qu'il n'y est pas, notamment, une case représentant une chambre qui communique avec les sommets de la montagne. Comme le dirait Sined : “Le CPC ne se mettra pas aux fraises, mais c'est une question de bon sens.”

Nous allons bientôt nous quitter (Snif !). Vous aurez donc tout le mois pour imaginer le scénario du siècle. Dans le prochain numéro, nous verrons tous les déplacements et leur gestion par le CPC.

N'oubliez pas : chaque case possède quatre directions (nord, sud, est et ouest), qui peuvent être des passages possibles ou des barrières (donc infranchissables). On pourra envisager qu'une barrière puisse se transformer en passage (par exemple, un mur que l'on démolit). J'en vois quelques-uns qui me regardent en fronçant les sourcils, j'espère que c'est parce que nous allons nous quitter. Alors je citerai mon ami Amousse qui disait : “Les sommets conservent, grâce aux neiges éternelles, leur pureté, que je retrouve à travers le sourire gravé sur un visage.”

POUM-POUM

CASTEL-ROBOT

Pour continuer sur la lancée des programmes cent pour cent frappés, voici un petit jeu mi-arcade, mi-aventures. Il est d'aventures par son scénario, et d'arcade par ses déplacements. Un petit robot du genre D2-R2 doit récupérer le calice d'or caché dans une forteresse à neuf niveaux. Mais, pour ouvrir la porte donnant accès à ce calice, il se doit de ramasser tous les objets éparpillés dans toutes les pièces. A vous de dépanner ce tas de ferraille bien sympathique. Tapez le programme Basic, et sauvez à sa suite le programme généré par le créateur Basic. May the force be forever with you my friend.

Sined le métalique

```
10 'Castel-robot (c) 1988  LOMAX
20 'init. Debut de programme
30 GOSUB 3310:MODE 0:PAPER 0:PRINT CHR$(
22)CHR$(0);
40 DEFINT a-z:DEFREAL s:SPEED INK 5,5
50 BORDER 0:RESTORE 60:FOR k=0 TO 13:REA
D c:INK k,c:NEXT:INK 14,6,2:INK 15,20
60 DATA 0,26,13,6,3,15,12,1,11,2,9,18,25
,24
70 |GCOL,0
80 ENT 1,20,8,5,10,-1,2:ENT 2,50,20,10:E
NT 3.10.5.5.10.-3.8.30.16.1
```

```
90 ENV 1,10,-9,20,1,-1,1:ENV 2,25,-2,2:E
NV 3,14,30,15
100 ECRAN=&8D68:CALICE=ECRAN+227:PORTE=E
CRAN+243
110 DEF FNSCR(xr,yr1)=PEEK(ECRAN+(xr+(yr
1*13))):DEF FNADRESS(lev)=ECRAN+(lev*130
)
120 WINDOW#1,2,14,3,22:PAPER#1,0
130 'Definition tableau records
140 RESTORE 150:s=25000:FOR n=1 TO 10:RE
AD nm$(n):sc(n)=s:s=s-5000:NEXT
150 DATA JACK,HERVE,MARIE,YVES,GILBERT,R
AYMOND,CLAUDIE,GERARD,JEAN,MICHEL
160 GOSUB 1730
170 'Debut jeu
180 FOR n=0 TO 4:|PUT.SPRITE,112+n*8,135
,7:NEXT n
190 sc=0:sc1=0:item=28:item1=0:exit=0:li
ves=5:sr=6:event=20
200 GOSUB 990
210 FOR f=0 TO 8:niv(f)=0:NEXT
220 RANDOMIZE TIME
230 lev=INT(RND*9)
240 xr=INT(RND*10)+1:yr=INT(RND*5)+4
250 IF FNscr(xr,yr+lev*10)<>5 OR ((xr=6
OR xr=7 OR xr=8) AND lev=1) THEN 240
260 yr1=yr+lev*10
270 GOSUB 1450
280 dead=0
290 GOSUB 730:GOSUB 760:IF lev MOD 2 THE
N GOSUB 790
300 EVERY event,3 GOSUB 1030:IF lev MOD
2 THEN EVERY event,2 GOSUB 1180
310 k1=INKEY(0)=0 OR JOY(0)=1:k2=INKEY(2
)=0 OR JOY(0)=2:k3=INKEY(1)=0 OR JOY(0)=
8:k4=INKEY(8)=0 OR JOY(0)=4
320 IF k1 AND yr1>0 AND FNscr(xr,yr1-1)>
4 THEN GOSUB 850
330 IF k2 AND yr1<10*(lev+1) AND FNscr(x
r,yr1+1)>4 THEN GOSUB 820
340 IF k3 AND xr<12 AND FNscr(xr+1,yr1)>
4 THEN GOSUB 740:xr=xr+1:sr=8:GOSUB 730
350 IF k4 AND xr>0 AND FNscr(xr-1,yr1)>4
 THEN GOSUB 740:xr=xr-1:sr=7:GOSUB 730
360 IF (yr=ym AND xr=xm) OR (yr=yz AND x
r=xz AND lev MOD 2) THEN dead=1
370 IF INKEY(79)>=0 THEN f=REMAIN(2):f1=
REMAIN(3):GOSUB 3230:CALL &BB06:EVERY ev
ent,3 GOSUB 1030:IF lev MOD 2 THEN EVERY
 event,2 GOSUB 1180
380 GOSUB 910
390 IF dead THEN f=REMAIN(2):f1=REMAIN(3
):FOR n=10 TO 200 STEP 20:FOR m=1 TO 15:
SOUND 5,n*m,1,5:NEXT:NEXT:GOTO 500
400 IF item1=item THEN 430
410 GOTO 310
420 'fin de partie
430 f=REMAIN(2):f1=REMAIN(3)
440 FOR n=10 TO 100 STEP 2:FOR m=1 TO 7:
SOUND 5,800-n*m,1,m:NEXT:NEXT
450 bonus=lives*5000+(2500 AND NOT (lev
MOD 2))
460 sc=sc+bonus:GOSUB 990
470 FOR f!=0 TO 2000:NEXT
480 GOSUB 2490:GOTO 160
490 'Il est mort le robot
500 lives=lives-1:niv(lev)=0
510 |SHAPE,14+lives,8,2
520 RESTORE 3360:FOR f=0 TO 10:READ n,d:
SOUND 33,n/2,d/2,0,3:SOUND 12,n,d/3,0,3:
NEXT
530 IF lives>0 THEN 710
540 IF SQ(1)<>4 THEN 540
550 'Sans commentaires
560 m$="GAME-OVER"
570 |GRAPHICS.PAPER,0:|GRAPHICS.PEN,14
580 |GCOL,1
590 TAG
600 FOR k=1 TO LEN(m$):a$=MID$(m$,k,1)
610 FOR f=340 TO 200 STEP -8
620 MOVE 48+(32*k),f:PRINT a$;
630 FOR t=1 TO 5:NEXT
640 MOVE 48+(32*k),f:PRINT a$;
650 NEXT
660 TAGOFF:LOCATE k+3,14:PEN 14:PRINT CH
R$(22)CHR$(1);:|ATTRB,@a$,0:PRINT CHR$(2
2)CHR$(0);
670 SOUND 2,0,12,0,2,,1:TAG:NEXT:TAGOFF
680 |GCOL,0
690 GOSUB 2490
700 GOTO 160
710 FOR f!=0 TO 1000:NEXT:GOTO 270
720 'Sprite du ROBOT
730 DI:|PUT.SPRITE,(xr+1)*8,183-(yr*16),
sr:SOUND 2,50,10,13,0,1,1:EI:RETURN
740 DI:|SPRITE.OFF,sr:EI:RETURN
750 'Sprite de l'ARAIGNEE
760 |PUT.SPRITE,(xm+1)*8,183-(ym*16),sm:
RETURN
770 |SPRITE.OFF,sm:RETURN
780 'Sprite du GARDE
790 |PUT.SPRITE,(xz+1)*8,183-(yz*16),sz:
RETURN
800 |SPRITE.OFF,sz:RETURN
810 'Vers le HAUT
820 GOSUB 740:yr=yr+1:yr1=yr1+1:sr=6
830 IF yr>9 AND lev<9 THEN f=REMAIN(2):f
1=REMAIN(3):lev=lev+1:yr=0:SOUND 2,2000,
40,0,1,1:GOSUB 1450:GOSUB 760:EVERY even
t,3 GOSUB 1030:IF lev MOD 2 THEN GOSUB 7
90:EVERY event,2 GOSUB 1180
840 GOTO 730
850 GOSUB 740
860 'Vers le BAS
870 yr1=yr1-1:yr=yr-1:sr=6
880 IF yr<0 AND lev>0 THEN f=REMAIN(2):f
1=REMAIN(3):lev=lev-1:yr=9:SOUND 2,2000,
40,0,1,1:GOSUB 1450:GOSUB 760:EVERY even
t,3 GOSUB 1030:IF lev MOD 2 THEN GOSUB 7
90:EVERY event,2 GOSUB 1180
890 GOTO 730
900 'Trouve objet ?
910 IF FNscr(xr,yr1)<17 OR FNscr(xr,yr1)
>20 THEN 970
920 |SHAPE,xr+1,(yr*2)+2,5:GOSUB 730
930 POKE ECRAN+(xr+(yr1*13)),5:sc=sc+500
:sc1=sc1+1:FOR n=1 TO 6:SOUND 2,50*n,1,5
:NEXT
940 IF sc1>19 AND lives<6 THEN GOSUB 740
:sc1=0:|PUT.SPRITE,112+lives*8,135,7:liv
es=lives+1:GOSUB 730
950 GOSUB 990
960 item1=item1+1
970 IF item1=item-1 AND exit=0 THEN POKE
 PORTE,5:SOUND 5,120,0,0,3,3:exit=1:PEN
14:IF lev=1 THEN |SHAPE,10,18,5
980 RETURN
990 sc$=STR$(sc):sc$=RIGHT$(sc$,LEN(sc$)
-1)
1000 sc$=LEFT$("000000",6-LEN(sc$))+sc$
1010 |GRAPHICS.PAPER,4:|GRAPHICS.PEN,15:
MOVE 448,342:TAG:PRINT sc$;:|GRAPHICS.PA
PER,0:TAGOFF:RETURN
1020 'Gestion de l'Araignee
1030 w=RND*5:IF w=0 THEN 1080
1040 IF xm>0 AND xm>xr AND FNscr(xm-1,ym
1)>4 AND xz<>xm-1 AND yz<>ym THEN GOSUB
770:xm=xm-1:sm=12:GOSUB 760:GOTO 1150
1050 IF xm<12 AND xm<xr AND FNscr(xm+1,y
m1)>4 AND xz<>xm+1 AND yz<>ym THEN GOSUB
 770:xm=xm+1:sm=11:GOSUB 760:GOTO 1150
1060 IF ym>0 AND ym>yr AND FNscr(xm,ym1-
1)>4 AND xz<>xm AND yz<>ym-1 THEN GOSUB
1410:GOTO 1150
1070 IF ym<9 AND ym<yr AND FNscr(xm,ym1+
1)>4 AND xz<>xm AND yz<>ym+1 THEN GOSUB
1380:GOTO 1150
1080 IF (1 AND (RND*20)>10) THEN rdx=(1
OR (RND*10)>5):rdy=0 ELSE rdx=0:rdy=(1 O
R (RND*10)>5)
1090 IF ym+rdy>9 OR ym+rdy<0 THEN 1150
1100 IF (ym+rdy=yz AND xm+rdx=xz) OR FNs
cr(rdx+xm,rdy+ym1)<>5 THEN 1150
1110 GOSUB 770
1120 IF rdx=1 THEN sm=11 ELSE IF rdx=-1
THEN sm=12
1130 IF rdy=1 THEN sm=9 ELSE IF rdy=-1 T
HEN sm=10
1140 xm=rdx+xm:ym=rdy+ym:ym1=rdy+ym1:GOS
UB 760
1150 IF ym=yr AND xm=xr THEN dead=1
1160 RETURN
1170 'Gestion du Garde
1180 w=RND*5:IF w=1 THEN 1230
1190 IF xz>0 AND xz>xr AND FNscr(xz-1,yz
1)>4 AND xz-1<>xm AND yz<>ym THEN GOSUB
800:xz=xz-1:sz=16:GOSUB 790:GOTO 1300
1200 IF xz<12 AND xz<xr AND FNscr(xz+1,y
z1)>4 AND xz+1<>xm AND yz<>ym THEN GOSUB
 800:xz=xz+1:sz=15:GOSUB 790:GOTO 1300
1210 IF yz>0 AND yz>yr AND FNscr(xz,yz1-
1)>4 AND xz<>xm AND yz-1<>ym THEN GOSUB
1350:GOTO 1300
1220 IF yz<9 AND yz<yr AND FNscr(xz,yz1+
1)>4 AND xz<>xm AND yz+1<>ym THEN GOSUB
1320:GOTO 1300
1230 IF (1 AND (RND*20)>10) THEN rdx=(1
OR (RND*10)>5):rdy=0 ELSE rdx=0:rdy=(1 O
R (RND*10)>5)
1240 IF yz+rdy>9 OR yz+rdy<0 THEN 1300
1250 IF (ym=yz+rdy AND xm=xz+rdx) OR FNs
cr(rdx+xz,rdy+yz1)<>5 THEN 1300
1260 GOSUB 800
1270 IF rdx=1 THEN sz=15 ELSE IF rdx=-1
THEN sz=16
1280 IF rdy=1 THEN sz=13 ELSE IF rdy=-1
THEN sz=14
1290 xz=rdx+xz:yz=rdy+yz:yz1=rdy+yz1:GOS
UB 790
1300 IF yz=yr AND xz=xr THEN dead=1
1310 RETURN
1320 GOSUB 800:yz=yz+1:yz1=yz1+1:sz=13
1330 IF yz>9 THEN yz=9:yz1=yz1-1
1340 GOTO 790
1350 GOSUB 800:yz=yz-1:yz1=yz1-1:sz=14
1360 IF yz<0 THEN yz=0:yz1=yz1+1
1370 GOTO 790
1380 GOSUB 770:ym=ym+1:ym1=ym1+1:sm=9
1390 IF ym>9 THEN ym=9:ym1=ym1-1
1400 GOTO 760
1410 GOSUB 770:ym=ym-1:ym1=ym1-1:sm=10
1420 IF ym<0 THEN ym=0:ym1=ym1+1
1430 GOSUB 760:RETURN
1440 'Changement de niveau
1450 d=lev*10:FOR k=1 TO 15:INK k,0:NEXT
1460 INK 12,6,20:PEN 12:LOCATE 4,11:PRIN
T"NIVEAU:";lev+1:PEN 1
1470 IF niv(lev) THEN 1590 ELSE niv(lev)
=1
1480 adr=FNADRESS(lev)
1490 item2=3:FOR k=adr TO adr+129:IF PEE
K(k)=17 OR PEEK(k)=18 OR PEEK(k)=20 THEN
 POKE k,5:item2=item2-1
1500 NEXT
1510 IF dead THEN item1=item1-item2
1520 FOR p=1 TO 3
1530 xi=INT(RND*10)+1:yi=INT(RND*5)+4
1540 IF FNscr(xi,yi+d)<>5 OR ((xi=6 OR x
i=7 OR xi=8) AND lev=1) OR (xi=xr AND yi
=yr) THEN 1530
1550 it=INT(RND*4):si=17+(it AND it<>2):
IF si1=si THEN 1550 ELSE si1=si
1560 POKE ECRAN+(xi+((yi+d)*13)),si
1570 NEXT
1580 IF lev=1 AND PEEK(PORTE)<>4 THEN PO
KE PORTE,4:POKE CALICE,19:exit=0:|PUT.SP
RITE,132,59,4
1590 xm=INT(RND*12)+1:ym=INT(RND*5)+4
1600 IF (xm=xr AND ym=yr) OR (xm=xr+1 AN
D ym=yr+1) OR (xm=xr+1 AND ym=yr-1) OR (
xm=xr-1 AND ym=yr+1) OR (xm=xr-1 AND ym=
yr-1) THEN 1590
1610 IF (lev=1 AND (xm=6 OR xm=7 OR xm=8
)) OR FNscr(xm,ym+d)<>5 THEN 1590
1620 sm=10:ym1=ym+d
1630 IF (lev MOD 2)=0 THEN event=20:GOTO
 1680 ELSE event=30
1640 xz=INT(RND*12)+1:yz=INT(RND*5)+4
1650 IF (xz=xr AND yz=yr) OR (xm=xz AND
ym=yz) OR (xz=xr+1 AND yz=yr+1) OR (xz=x
r+1 AND yz=yr-1) OR (xz=xr-1 AND yz=yr+1
) OR (xz=xr-1 AND yz=yr-1) THEN 1640
1660 IF (lev=1 AND (xz=6 OR xz=7 OR xm=8
)) OR FNscr(xz,yz+d)<>5 THEN 1640
1670 sz=15:yz1=yz+d
1680 SOUND 2,2000,50,14,0,2,1
1690 |SCREEN,lev+1
1700 RESTORE 60:FOR k=0 TO 13:READ c:INK
 k,c:NEXT:INK 14,6,2:INK 15,20
1710 RETURN
1720 'Presentation
1730 CLS:demo=0:FOR k=1 TO 15:INK k,0:NE
XT
1740 a$="CASTEL":b$="ROBOT"
1750 FOR f=0 TO 19:|SHAPE,f,0,4:NEXT
1760 FOR f=2 TO 22 STEP 2:|SHAPE,0,f,3:|
SHAPE,19,f,3:NEXT
1770 FOR f=8 TO 11:FOR k=6 TO 9:|SHAPE,f
,k,2:NEXT k,f
1780 FOR f=3 TO 6:|SHAPE,f,8,1:|SHAPE,f+
10,8,1:NEXT
1790 FOR n=10 TO 22 STEP 2:FOR f=3 TO 16
:|SHAPE,f,n,1:NEXT f,n
1800 FOR f=300 TO 284 STEP -2:FOR k=268
TO 376 STEP 24:MOVE k,f:DRAWR 8,0,0:MOVE
 k-162,f-28:DRAWR 8,0:MOVE k+158,f-28:DR
AWR 8,0:NEXT k,f
1810 MOVE 220,224:DRAWR 0,-208,0:MOVE 41
2,224:DRAWR 0,-208
1820 LOCATE 8,11:PRINT"  ":LOCATE 13,11:P
RINT"  ":|SHAPE,9,9,2:|SHAPE,10,9,2
1830 FOR f=216 TO 88 STEP -64:FOR k=0 TO
 15 STEP 4:MOVE 138+k,f+2:DRAWR 0,-24,2:
MOVE 490+k,f+2:DRAWR 0,-24:FOR n=0 TO 7
STEP 4:MOVE 140+n,f:DRAWR 0,-20,0:MOVE 4
92+n,f:DRAWR 0,-20:NEXT n,k,f
1840 FOR f=264 TO 376 STEP 4:MOVE f,134:
DRAWR 0,-120,5:NEXT
1850 MOVE 264,134:DRAWR 112,0,4:DRAWR 0,
-120:DRAWR -112,0:DRAWR 0,120
1860 FOR f=264 TO 376 STEP 28:MOVE f,134
:DRAWR 0,-120,4:NEXT
1870 FOR f=264 TO 376 STEP 4:MOVE f,110:
DRAWR 0,-16:MOVE f,50:DRAWR 0,-16:NEXT
1880 FOR f=280 TO 380 STEP 28:MOVE f,102
:DRAWR 0,-2,10:MOVE f,42:DRAWR 0,-2:NEXT
1890 LOCATE 5,3:PEN 9:|ATTRB,@a$,2:LOCAT
E 6,5:PEN 8:|ATTRB,@b$,2
1900 RESTORE 60:FOR k=0 TO 13:READ c:INK
 k,c:NEXT:INK 14,6,2:INK 15,20
1910 PEN 7:PAPER 8:LOCATE 1,25:PRINT"<ES
FACE>  POUR JOUER";:PAPER 0
1920 GOSUB 3230:nf=0:RESTORE 3380:demo=0
1930 nt=2:WHILE INKEY(47)=-1:IF nt=0 THE
N demo=1:GOTO 1960
1940 ON SQ(2) GOSUB 2200
1950 WEND:SOUND 135,0
1960 CLS:PEN 3:PRINT"INSTRUCTIONS"
1970 LOCATE 1,3:PEN 13:PRINT"RECUPEREZ L
E CALICE D'OR DE LA TOUR."
1980 PRINT"POUR CELA DIRIGEZ   VOTRE ROB
OT ET"
1990 PRINT"RAMASSEZ TOUT LES   OBJETS QU
E  VOUS    TROUVEREZ."
2000 PRINT:PEN 5
2010 PRINT"MEFIEZ-VOUS DU GARDEET DES AR
AIGNEES."
2020 PRINT:PEN 8
2030 PRINT"LORSQUE VOUS AUREZ  RAMASSE T
OUS LES    OBJETS,LA PORTE AU  NIVEAU 2
S'OUVRIRA."
2040 PRINT"IL SUFFIRA ALORS DE PRENDRE L
E CALICE."
2050 PRINT:PEN 1:PRINT"JOYSTICK OU CLAVI
ER":PRINT" [DEL]  POUR PAUSE"
2060 PEN 3:LOCATE 2,25:PRINT"TAPEZ UNE T
OUCHE"
2070 WHILE INKEY$<>"":WEND:CALL &BB06
2080 CLS:FOR k=1 TO 15:INK k,0:NEXT
2090 RESTORE 2100:FOR n=0 TO 13:READ s::
SHAPE,n,0,s:NEXT
2100 DATA 32,22,23,24,25,26,27,28,29,30,
31,30,25,33
2110 FOR n=1 TO 10:|SHAPE,0,n*2,3:NEXT
2120 FOR n=0 TO 19:|SHAPE,n,22,4:NEXT
2130 FOR m=0 TO 10:FOR n=0 TO 5:|SHAPE,1
4+n,m*2,2:NEXT n,m
2140 |SHAPE,14,0,32:|SHAPE,19,0,33:RESTO
RE 2160:FOR n=0 TO 4:READ s:|PUT.SPRITE,
116+n*8,199,s:NEXT
2150 FOR n=15 TO 17:READ s:|SHAPE,n,6,s:
NEXT
2160 DATA 24,22,30,29,26
2170 DATA 34,35,26,24
2180 IF demo THEN 2260
2190 RETURN
2200 READ note1,note2:nf=nf+1:IF nf>67 T
HEN nf=0:RESTORE 3380:nt=nt-1
2210 IF note1=0 THEN ev=0 ELSE ev=3
2220 IF note2=0 THEN ev1=0 ELSE ev1=3
2230 SOUND 35,note1,26,0,ev:SOUND 14,not
e2,22,0,ev1:SOUND 21,0,20,0,2,,1
2240 RETURN
2250 'Demo Mode
2260 CLS#1:LOCATE 6,25:PEN 13:PRINT"DEMO
"
2270 FOR lev=0 TO 8:niv(lev)=0:tim=30:de
ad=0
2280 xr=INT(RND*10)+1:yr=INT(RND*5)+4
2290 IF FNscr(xr,yr+lev*10)<>5 OR (xr=6
AND lev=1) THEN 2280
2300 yr1=yr+lev*10:sr=6
2310 GOSUB 1450
2320 GOSUB 730:GOSUB 760:IF lev MOD 2 TH
EN GOSUB 790
2330 EVERY event,3 GOSUB 1030:IF lev MOD
 2 THEN EVERY event,2 GOSUB 1180
2340 mv=RND*5
2350 IF mv=0 AND yr>0 AND FNscr(xr,yr1-1
)>4 THEN GOSUB 850
2360 IF mv=1 AND yr<9 AND FNscr(xr,yr1+1
)>4 THEN GOSUB 820
2370 IF mv=2 AND xr<12 AND FNscr(xr+1,yr
1)>4 THEN GOSUB 740:xr=xr+1:sr=8:GOSUB 7
30
2380 IF mv=3 AND xr>0 AND FNscr(xr-1,yr1
)>4 THEN GOSUB 740:xr=xr-1:sr=7:GOSUB 73
0
2390 IF FNscr(xr,yr1)<17 OR FNscr(xr,yr1
)>20 THEN 2410
2400 |SHAPE,xr+1,(yr*2)+2,5:GOSUB 730:PO
KE &8BB1+(xr+(yr1*13)),5
2410 IF INKEY$<>"" THEN f=REMAIN(2):f1=R
EMAIN(3):GOTO 1730
2420 IF (yr=ym AND xr=xm) OR (yr=yz AND
xr=xz AND lev MOD 2) THEN GOTO 2450
2430 IF dead THEN 2450
2440 tim=tim-1:IF tim>0 THEN 2340
2450 f=REMAIN(2):f1=REMAIN(3)
2460 FOR n=1 TO 20:FOR i=1 TO 13:OUT &7F
00,i:OUT &7F00,64+INT(RND*31):NEXT i,n,l
ev
2470 FOR f!=1 TO 1000:NEXT
2480 GOSUB 2510:GOTO 1730
2490 FOR n=1 TO 50:FOR i=1 TO 13:OUT &7F
00,i:OUT &7F00,64+INT(RND*31):NEXT i,n
2500 'Tableau Records
2510 PAPER 0:CLS
2520 IF item<>item1 OR demo THEN 2600
2530 FOR n!=1 TO 1500:NEXT
2540 PEN 14:LOCATE 3,4:a$="BRAVO !!!":|A
TTRB,@a$,2
2550 PEN 1:LOCATE 2,10:PRINT"Vous avez r
ecupere":PRINT:PRINT"  le calice d'OR."
2560 PEN 6:LOCATE 1,18:PRINT"Entrez votr
e nom au":PRINT:PRINT"tableau des record
s."
2570 RESTORE 3370:FOR n=0 TO 51:READ nte
:SOUND 33,nte,20,6:SOUND 12,nte/2,8,6:NE
XT
2580 FOR n!=1 TO 1500:NEXT
2590 LOCATE 1,4:PRINT CHR$(20);
```



EXCEPTIONNEL !

REPRISE DE AMSTRAD VOTRE CPC POUR L'ACHAT D'UN PC 1512

	PRIX PUBLIC TTC	AVEC REPRISE DE VOTRE CPC 464 MONO	AVEC REPRISE DE VOTRE CPC 464 COULEUR	AVEC REPRISE DE VOTRE CPC 6128 MONO	AVEC REPRISE DE VOTRE CPC 6128 COULEUR
PC 1512 SD MONO	5325F	4890F	4890F	4890F	4790F
PC 1512 SD COUL	7460F	6590F	5990F	5990F	5790F
PC 1512 DD MONO	7104F	6190F	5990F	5990F	5790F
PC 1512 DD COUL	9238F	8190F	7690F	7690F	6990F

OFFRE VALABLE JUSQU'AU 31/03/89

TELEPHONEZ-NOUS VITE !

(1) 42 93 24 58

ou passez nous voir...

IZARD créations • RENNES

```
2600 hi=0:tc=4:gc=13:ox=1:oy=2:m$="LES MEILLEURS SCORES":GOSUB 3240
2610 IF demo THEN 3030
2620 FOR n=1 TO 10
2630 IF sc>sc(n) THEN hi=n:GOTO 2660
2640 NEXT
2650 GOTO 3030
2660 FOR n=10 TO hi+1 STEP -1:sc(n)=sc(n-1):nm$(n)=nm$(n-1):NEXT
2670 sc(hi)=sc
2680 LOCATE 3,5:PEN 5:PRINT"ENTREZ VOTRE NOM"
2690 LOCATE 1,7:PEN 10:PRINT"[*]=FIN  [#]=DELETE"
2700 PRINT"  [ENTER]=VALIDE"
2710 m$="ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ#*"+CHR$(226)+CHR$(227)+CHR$(228)+CHR$(229):m$=m$+m$+m$
2720 LOCATE 1,11:PEN 1:PRINT CHR$(20)CHR$(150)STRING$(18,154)CHR$(156);
2730 LOCATE 1,12:PRINT CHR$(149);TAB(20)CHR$(149);
2740 LOCATE 1,13:PRINT CHR$(147)STRING$(18,154)CHR$(153);
2750 LOCATE 4,19:PEN 9:PRINT CHR$(20)CHR$(150)STRING$(12,154)CHR$(156);
2760 LOCATE 4,20:PRINT CHR$(149);SPC(12)CHR$(149);
2770 LOCATE 4,21:PRINT CHR$(20)CHR$(147)STRING$(12,154)CHR$(153)
2780 LOCATE 5,20:PEN 1:PRINT STRING$(12,".")
2790 nm$="":LOCATE 2,12:PEN 3:PRINT LEFT$(m$,18);
2800 cr=1:GOSUB 2980
2810 GOSUB 3230:CALL &BB18
2820 IF INKEY(8)=0 THEN 2930
2830 IF INKEY(1)=0 THEN 2960
2840 IF INKEY(18)=0 THEN 2860
2850 GOTO 2810
2860 IF ch$="*" THEN 3020
2870 IF LEN(nm$)=0 AND ch$="#" THEN SOUND 1,100:GOTO 2810
2880 PEN 11:IF ch$="#" AND LEN(nm$)>0 THEN PEN 1:ch$=".":nm$=LEFT$(nm$,LEN(nm$)-1)
2890 LOCATE 5+LEN(nm$),20:PRINT ch$;
2900 IF ch$="." THEN ch$="#":GOTO 2810
2910 nm$=nm$+ch$:IF LEN(nm$)=10 THEN 3020
2920 GOTO 2810
2930 cr=cr-1:IF cr<1 THEN cr=LEN(m$)-32
2940 LOCATE 2,12:PEN 3:PRINT MID$(m$,cr,18);
2950 GOSUB 2980:GOTO 2810
2960 cr=cr+1:IF cr>LEN(m$)-32 THEN cr=1
2970 GOTO 2940
2980 ch$=MID$(m$,cr+8,1)
2990 LOCATE 10,12:PAPER 13:PEN 4:PRINT ch$;
3000 SOUND 2,0,10,0,2,,1
3010 PAPER 0:RETURN
3020 nm$(hi)=nm$:IF nm$="" THEN nm$(hi)="LOMAX"
3030 LOCATE 1,4:PEN 1:PRINT CHR$(20)CHR$(150)STRING$(18,154)CHR$(156);
3040 LOCATE 1,5:PRINT CHR$(149);TAB(20)CHR$(149);
3050 LOCATE 1,6:PRINT CHR$(147)STRING$(18,154)CHR$(153);
3060 tc=1:gc=3:ox=3:oy=5:m$="NOMS":GOSUB 3240
3070 tc=7:gc=5:ox=13:m$="SCORES":GOSUB 3240
3080 LOCATE 1,8:PEN 13:PRINT CHR$(204);STRING$(18,208);CHR$(205);
3090 FOR n=9 TO 20:LOCATE 1,n:PRINT CHR$(211):LOCATE 20,n:PRINT CHR$(209);:NEXT
3100 LOCATE 1,21:PRINT CHR$(205);STRING$(18,210);CHR$(204);
3110 FOR n=1 TO 10
3120 IF n=hi THEN PEN 14 ELSE PEN 5
3130 LOCATE 2,n+9:PRINT nm$(n)
3140 sc$=STR$(sc(n)):sc$=RIGHT$(sc$,LEN(sc$)-1):sc$=LEFT$("000000",6-LEN(sc$))+sc$
3150 IF n=hi THEN PEN 14 ELSE PEN 11
3160 LOCATE 13,n+9:PRINT sc$
3170 NEXT:PRINT
3180 IF demo THEN FOR f!=1 TO 2000:NEXT:RETURN
3190 gc=12:tc=4:ox=3:oy=24:m$="TAPEZ UNE TOUCHE":GOSUB 3240
3200 GOSUB 3230:CALL &BB06
3210 IF INKEY(66)=0 THEN END
3220 RETURN
3230 WHILE INKEY$<>"":WEND:RETURN
3240 |GRAPHICS.PAPER,0:|GRAPHICS.PEN,gc
3250 xg=(ox-1)*32-4:yg=(26-oy)*16
3260 |GCOL,3:PRINT CHR$(22)CHR$(1);
3270 TAG:FOR n=yg TO yg-4 STEP -2:FOR m=xg TO xg+8 STEP 4:MOVE m,n:PRINT m$;:NEXT m,n:TAGOFF
3280 LOCATE ox,oy:PEN tc:PRINT m$;CHR$(22)CHR$(0);
3290 |GCOL,0:RETURN
3300 'charge programme en LM
3310 IF PEEK(&8000)=1 AND PEEK(&8001)=9 THEN RETURN
3320 MEMORY &7FFF:LOAD "castcode"
3330 CALL &8000
3340 RETURN
3350 'Music Maestro
3360 DATA 426,80,426,80,426,30,426,90,358,50,379,50,379,50,426,50,426,50,478,30,426,80
3370 DATA 119,106,95,89,71,89,71,89,119,106,95,89,71,89,71,80,119,106,95,89,71,89,71,89,119,106,95,89,89,106,119,106,106,95,89,80,80,89,106,95,119,106,95,119,119,106,95,89,71,89,71,89
3380 DATA 0,0,0,0,0,758,0,506,0,379,0,758,0,506,0,379,0,758,0,506,0,379,253,506,159,758,159,506,159,379,190,506,179,568,179,478,179,358,159,379,190,758,190,716,190,638,239,568
3390 DATA 253,506,239,716,253,506,253,506,159,758,159,506,159,379,190,506,179,568,179,478,179,358,159,379,190,758,190,716,190,638,239,568,190,716,190,716,190,716,253,379
3400 DATA 127,379,127,426,127,506,119,716,142,568,159,568,179,478,159,478,142,358,127,379,159,758,179,758,190,506,179,506,159,379,142,478,179,758,190,758,213,506,179,506,179,506,0,0,0,0
```

```
10 ' Generateur de CASTCODE.BIN
20 L=1000:C=L
30 FOR I=&8000 TO &91FA STEP 8
40 C=L:FOR J=0 TO 7:READ A$:A=VAL("&"+A$):C=C+A*(J+1):POKE I+J,A:NEXT:READ C$:IF VAL("&"+C$)<>C MOD 256 THEN PRINT"ERREUR LIGNE";L:END
50 PRINT"LIGNE";L;"OK!";CHR$(13);
60 L=L+10:NEXT
70 SAVE"castcode",b,&8000,&11FA
1000 DATA 01,09,80,21,66,80,C3,D1,DA
1010 DATA BC,23,80,C3,6A,80,C3,62,F7
1020 DATA 81,C3,BC,81,C3,26,82,C3,94
1030 DATA 36,82,C3,3F,82,C3,48,82,A9
1040 DATA C3,51,82,50,55,54,2E,53,B6
1050 DATA 50,52,49,54,C5,53,50,52,C4
1060 DATA 49,54,45,2E,4F,46,C6,53,CD
1070 DATA 43,52,45,45,CE,53,48,41,F0
1080 DATA 50,C5,47,43,4F,CC,47,52,C7
1090 DATA 41,50,48,49,43,53,2E,50,22
1100 DATA 45,CE,47,52,41,50,48,49,AF
1110 DATA 43,53,2E,50,41,50,45,D2,A1
1120 DATA 41,54,54,52,C2,00,FC,A6,6B
1130 DATA 09,80,FE,03,C0,DD,56,05,E9
1140 DATA DD,5E,04,DD,66,03,DD,6E,18
1150 DATA 02,CD,1D,BC,22,62,83,DD,D4
1160 DATA 7E,00,FE,00,C8,FE,29,D0,7B
1170 DATA D6,01,32,5F,83,21,68,83,C1
1180 DATA FE,00,28,07,11,40,00,47,3B
1190 DATA 19,10,FD,22,64,83,3A,5F,F2
1200 DATA 83,21,0C,93,FE,00,28,07,2B
1210 DATA 11,40,00,47,19,10,FD,22,3F
1220 DATA 66,83,3A,5F,83,21,7C,92,A3
1230 DATA FE,00,28,05,47,23,23,10,02
1240 DATA FC,ED,5B,62,83,7B,77,23,11
1250 DATA 7A,77,CD,D4,80,CD,F6,80,09
1260 DATA CD,3C,81,C9,ED,5B,66,83,7D
1270 DATA 2A,62,83,22,60,83,06,10,91
1280 DATA C5,2A,60,83,01,04,00,ED,CA
1290 DATA B0,2A,60,83,CD,26,BC,22,53
1300 DATA 60,83,C1,10,EB,C9,11,CC,21
1310 DATA 92,2A,64,83,01,40,00,ED,29
1320 DATA B0,21,CC,92,ED,5B,66,83,6B
1330 DATA 01,00,40,7E,B9,28,13,E6,2D
1340 DATA AA,FE,00,28,1C,7E,E6,55,F4
1350 DATA FE,00,28,0A,7E,13,23,10,41
1360 DATA EA,C9,1A,77,18,F7,C5,1A,6B
1370 DATA E6,55,4F,7E,B1,77,C1,18,15
1380 DATA EC,C5,1A,E6,AA,4F,7E,B1,E6
1390 DATA 77,C1,18,E1,21,CC,92,ED,06
1400 DATA 5B,62,83,ED,53,60,83,06,78
1410 DATA 10,C5,ED,5B,60,83,01,04,68
1420 DATA 00,ED,B0,E5,2A,60,83,CD,19
1430 DATA 26,BC,22,60,83,E1,C1,10,B6
1440 DATA E8,C9,FE,01,C0,DD,7E,00,78
1450 DATA FE,00,C8,FE,29,D0,D6,01,87
1460 DATA 32,5F,83,21,7C,92,FE,00,7B
1470 DATA 28,05,47,23,23,10,FC,7E,34
1480 DATA 5F,23,7E,57,ED,53,62,83,9C
1490 DATA 3A,5F,83,21,0C,93,FE,00,77
1500 DATA 28,07,47,11,40,00,19,10,9A
1510 DATA FD,ED,5B,62,83,ED,53,60,B8
1520 DATA 83,06,10,C5,ED,5B,60,83,3E
1530 DATA 01,04,00,ED,B0,E5,2A,60,AB
1540 DATA 83,CD,26,BC,22,60,83,E1,0A
1550 DATA C1,10,E8,C9,FE,01,C0,DD,EF
1560 DATA 7E,00,FE,00,C8,FE,0A,D0,32
1570 DATA 21,68,8D,D6,01,FE,00,28,4B
1580 DATA 07,47,11,82,00,19,10,FD,EA
1590 DATA E5,DD,E1,21,02,01,01,0A,63
1600 DATA 0D,C5,E5,DD,7E,00,CD,F8,CB
1610 DATA 81,DD,23,E1,24,10,F3,26,5B
1620 DATA 01,2C,2C,C1,0D,20,EA,C9,E4
1630 DATA C5,F5,CD,1A,BC,F1,E5,21,79
1640 DATA 68,83,D6,01,FE,00,28,07,A2
1650 DATA 47,11,40,00,19,10,FD,EB,BB
1660 DATA 01,10,04,E1,C5,E5,1A,77,D2
1670 DATA 23,13,10,FA,E1,CD,26,BC,04
1680 DATA C1,0D,20,F0,C1,C9,FE,03,10
1690 DATA C0,DD,7E,00,DD,66,04,DD,47
1700 DATA 6E,02,CD,F8,81,C9,FE,01,92
1710 DATA C0,DD,7E,00,C3,59,BC,FE,9B
1720 DATA 01,C0,DD,7E,00,C3,DE,BB,44
1730 DATA FE,01,C0,DD,7E,00,C3,E4,61
1740 DATA BB,FE,02,C0,DD,7E,00,FE,BE
1750 DATA 03,D0,32,5E,83,DD,56,03,B6
1760 DATA DD,5E,02,1A,F5,13,1A,6F,50
1770 DATA 13,1A,67,F1,47,C5,E5,7E,5E
1780 DATA CD,A5,BB,F5,D4,06,B9,11,EF
1790 DATA 0C,9D,01,08,00,ED,B0,F1,4D
1800 DATA D4,09,B9,F5,3A,5E,83,FE,C8
1810 DATA 00,CA,E5,82,FE,01,28,05,99
1820 DATA FE,02,CA,1A,83,F1,11,0C,F0
1830 DATA 9D,DD,21,14,9D,06,08,C5,C5
1840 DATA 1A,4F,0F,0F,0F,0F,E6,0F,B8
1850 DATA CD,48,83,DD,77,00,79,E6,66
1860 DATA 0F,CD,48,83,DD,77,08,DD,0C
1870 DATA 23,13,C1,10,E2,3A,5E,83,8A
1880 DATA FE,02,C8,CD,D5,82,3E,FE,BD
1890 DATA CD,5A,BB,3C,CD,5A,BB,E1,46
1900 DATA 23,C1,10,99,C9,3E,FE,CD,60
1910 DATA A5,BB,E5,D1,21,14,9D,01,F4
1920 DATA 10,00,ED,B0,C9,F1,11,0C,81
1930 DATA 9D,21,14,9D,06,08,1A,77,D5
1940 DATA 23,77,23,13,10,F8,CD,D5,BD
1950 DATA 82,CD,78,BB,E5,3E,FE,CD,55
1960 DATA 5A,BB,E1,E5,2C,CD,75,BB,64
1970 DATA 3E,FF,CD,5A,BB,E1,24,CD,0E
1980 DATA 75,BB,3A,5E,83,FE,02,C8,9E
1990 DATA 18,B5,F1,CD,96,82,11,24,E0
2000 DATA 9D,21,14,9D,01,10,00,ED,2C
2010 DATA B0,11,0C,9D,21,24,9D,01,14
2020 DATA 08,00,ED,B0,CD,E6,82,11,EE
2030 DATA 0C,9D,21,2C,9D,01,08,00,96
2040 DATA ED,B0,CD,E6,82,C3,CF,82,19
2050 DATA 26,00,06,04,CB,5F,28,04,B3
2060 DATA CB,FC,CB,F4,CB,04,CB,04,BC
2070 DATA CB,27,10,F0,7C,C9,02,27,87
2080 DATA 60,DC,C0,DB,28,8D,CC,9C,6E
2090 DATA 0C,08,84,0C,0C,08,84,0C,6A
2100 DATA 0C,08,84,0C,00,00,00,00,0C
2110 DATA 00,00,00,00,C0,C0,C0,80,BE
2120 DATA 84,0C,0C,08,84,0C,0C,08,98
2130 DATA 84,0C,0C,08,84,0C,0C,08,A2
2140 DATA 84,0C,0C,08,00,00,00,00,3C
2150 DATA 00,00,00,00,C0,80,C0,C0,66
2160 DATA 0C,08,84,0C,0C,08,84,0C,B0
2170 DATA 00,00,00,00,88,CC,88,CC,02
2180 DATA 88,30,88,30,88,30,88,30,C4
2190 DATA 88,30,88,30,00,00,00,00,CE
2200 DATA CC,88,CC,88,30,88,30,88,A8
2210 DATA 30,88,30,88,30,88,30,88,42
2220 DATA 30,88,30,88,00,00,00,00,9C
2230 DATA CC,44,CC,44,64,10,64,10,0E
2240 DATA 64,10,64,10,64,10,64,10,40
2250 DATA 40,C0,C0,80,00,0C,0C,00,66
2260 DATA 00,00,00,00,00,80,C0,00,14
2270 DATA 00,08,0C,00,00,08,0C,00,96
2280 DATA 00,00,00,00,00,C0,C0,00,A8
2290 DATA 00,0C,00,00,00,0C,0C,00,CA
2300 DATA 00,00,00,00,00,C0,40,00,3C
2310 DATA 00,0C,04,00,00,0C,04,00,BE
2320 DATA 00,00,00,00,00,C0,C0,00,D0
2330 DATA F3,F3,F3,F3,3C,3C,3C,3C,B0
2340 DATA 3C,3C,3C,3C,79,3C,3C,B6,95
2350 DATA 69,3C,3C,96,3C,3C,3C,3C,33
2360 DATA 3C,79,B6,3C,3C,69,96,3C,14
2370 DATA 3C,3C,3C,3C,79,3C,3C,B6,B3
2380 DATA 69,3C,3C,96,3C,3C,3C,3C,51
2390 DATA F3,F3,F3,F3,F0,F0,F0,F0,34
2400 DATA CC,CC,CC,CC,30,30,30,30,38
2410 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,6A
2420 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,74
2430 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,7E
2440 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,88
2450 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,92
2460 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,9C
2470 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,A6
2480 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,B0
2490 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,BA
2500 DATA 00,54,D4,00,00,AC,84,A8,CC
2510 DATA 00,FC,FC,A8,00,AC,84,A8,CC
2520 DATA 00,AC,84,A8,00,54,FC,00,3E
2530 DATA 00,AC,0C,A8,00,E8,C0,A8,EE
2540 DATA 00,AC,84,A8,54,84,B4,D4,68
2550 DATA 54,84,84,D4,00,AC,84,A8,12
2560 DATA 00,E8,48,A8,00,54,FC,00,24
2570 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,0A
2580 DATA 00,40,5C,00,00,84,0C,A8,54
2590 DATA 00,FC,0C,A8,00,84,0C,A8,B6
2600 DATA 00,84,0C,A8,00,54,FC,00,D0
2610 DATA 00,84,0C,A8,00,84,D4,A8,22
2620 DATA 00,84,D4,A8,54,E8,AC,A8,68
2630 DATA 54,FC,0C,A8,00,84,0C,A8,02
2640 DATA 00,84,5C,00,00,54,A8,00,FC
2650 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,5A
2660 DATA 00,AC,80,00,54,0C,48,00,20
2670 DATA 54,0C,FC,00,54,0C,48,00,B2
2680 DATA 54,0C,48,00,00,FC,A8,00,3C
2690 DATA 54,0C,48,00,54,E8,48,00,D2
2700 DATA 54,E8,48,00,54,5C,D4,A8,60
2710 DATA 54,0C,FC,A8,54,0C,48,00,7A
2720 DATA 00,AC,48,00,00,54,A8,00,60
2730 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,AA
2740 DATA 00,45,8A,00,00,CF,CF,00,5F
2750 DATA 00,CF,CF,00,C5,8F,4F,CA,75
2760 DATA 45,0F,0F,8A,C5,0F,0F,CA,6C
2770 DATA 80,CF,CF,40,40,CD,CE,80,0D
2780 DATA 80,C8,C4,40,80,80,40,40,78
2790 DATA 40,40,80,80,40,00,00,80,66
2800 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,F0
2810 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,FA
2820 DATA 40,00,00,80,40,40,80,80,84
2830 DATA 80,80,40,40,80,C8,C4,40,DA
2840 DATA 40,CD,CE,80,80,CF,CF,40,5F
2850 DATA C5,0F,0F,CA,45,0F,0F,8A,C6
2860 DATA C5,8F,4F,CA,00,CF,CF,00,A7
2870 DATA 00,CF,CF,00,00,45,8A,00,A5
2880 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,40
2890 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,4A
2900 DATA 00,00,00,00,00,80,00,00,D4
2910 DATA C0,40,00,80,00,CF,40,40,38
2920 DATA 45,8F,80,00,CF,0F,CE,80,52
2930 DATA CF,0F,CF,00,9F,0F,CE,80,D3
2940 DATA 45,8F,80,00,00,CF,40,40,F9
2950 DATA C0,40,00,80,00,00,80,00,46
2960 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,90
2970 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,9A
2980 DATA 00,00,00,00,00,40,00,00,24
2990 DATA 40,00,40,80,C0,80,CF,00,97
3000 DATA 00,40,4F,8A,40,CD,0F,CF,3C
3010 DATA 00,CF,0F,CF,40,CD,0F,CF,B8
3020 DATA 00,40,4F,8A,80,80,CF,00,8A
3030 DATA 40,00,80,C0,00,40,00,00,16
3040 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,E0
3050 DATA 00,88,44,00,00,44,88,88,AA
3060 DATA 00,44,88,00,00,79,B6,00,E4
3070 DATA 14,51,A2,28,14,A6,59,28,31
3080 DATA 00,79,B6,00,00,14,28,00,AC
3090 DATA 00,79,B6,00,14,D9,E6,28,2A
3100 DATA 3C,E6,D9,3C,3C,D9,E6,3C,0B
3110 DATA 14,44,88,28,00,CF,CF,00,7D
3120 DATA 00,8A,45,00,51,A2,51,A2,BB
3130 DATA 00,88,44,00,44,44,88,88,FA
```

```
3140 DATA 00,44,88,00,00,3C,3C,00,70
3150 DATA 14,3C,3C,28,14,3C,3C,28,DE
3160 DATA 00,3C,3C,00,00,14,28,00,14
3170 DATA 00,79,B6,00,14,F3,F3,28,71
3180 DATA 79,F3,F3,B6,79,F3,F3,B6,E0
3190 DATA 14,44,88,28,00,CF,CF,00,CD
3200 DATA 00,8A,45,00,51,A2,51,A2,0B
3210 DATA 00,88,00,88,44,44,44,44,A2
3220 DATA 00,44,44,00,00,79,F3,00,63
3230 DATA 14,A2,A2,A2,14,F3,59,A2,F9
3240 DATA 00,79,F3,00,00,14,28,00,03
3250 DATA 00,79,B6,00,14,D9,E6,28,CA
3260 DATA 3C,E6,D9,3C,3C,D9,E6,3C,AB
3270 DATA 14,44,88,28,00,CF,CF,00,1D
3280 DATA 00,8A,45,00,51,A2,51,A2,5B
3290 DATA 44,00,44,00,88,88,88,88,BA
3300 DATA 00,88,88,00,00,F3,B6,00,38
3310 DATA 51,51,51,28,51,A6,F3,28,D2
3320 DATA 00,F3,B6,00,00,14,28,00,90
3330 DATA 00,79,B6,00,14,D9,E6,28,1A
3340 DATA 3C,E6,D9,3C,3C,D9,E6,3C,FB
3350 DATA 14,44,88,28,00,CF,CF,00,6D
3360 DATA 00,8A,45,00,51,A2,51,A2,AB
3370 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,2A
3380 DATA 00,00,00,00,51,00,00,A2,D9
3390 DATA 51,00,00,A2,40,00,00,80,57
3400 DATA 40,00,00,80,40,00,00,80,C8
3410 DATA 40,00,00,80,40,00,00,80,D2
3420 DATA 40,00,00,80,F0,A0,50,F0,BC
3430 DATA 10,20,10,20,00,30,30,00,D6
3440 DATA 00,10,20,00,10,30,30,20,B0
3450 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,7A

3460 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,84
3470 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,8E
3480 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,98
3490 DATA 00,00,04,08,44,00,08,04,7A
3500 DATA 04,0C,88,08,0C,8C,08,08,7C
3510 DATA 8C,0C,08,04,0C,4C,08,08,FE
3520 DATA 44,0C,00,04,00,00,00,00,2C
3530 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,CA
3540 DATA 00,00,00,00,51,F0,F0,F0,19
3550 DATA 51,F2,F0,F0,51,F3,F0,F0,FA
3560 DATA 51,F3,F0,F0,00,F3,F0,A0,F1
3570 DATA 00,51,F2,00,00,51,F2,00,EE
3580 DATA 00,51,F2,00,00,51,F2,00,F8
3590 DATA 00,51,F2,00,00,51,F2,00,02
3600 DATA 00,F3,F0,A0,51,F2,F0,F0,97
3610 DATA 51,00,00,A2,B6,A2,F3,79,BA
3620 DATA 3C,79,3C,3C,14,3C,3C,00,66
3630 DATA 00,F0,A0,00,00,F0,A0,00,EE
3640 DATA 00,B6,3C,00,51,3C,3C,28,39

3650 DATA B6,79,F3,28,B6,79,3C,3C,4B
3660 DATA B6,79,B6,3C,B6,79,3C,3C,EE
3670 DATA B6,79,3C,3C,51,3C,3C,28,83
3680 DATA 51,3C,3C,28,00,B6,3C,00,65
3690 DATA 00,FC,FC,00,54,0F,0F,A8,FD
3700 DATA AD,FC,FC,5E,5E,0F,0F,AD,86
3710 DATA AD,2D,2D,5E,0F,2D,2D,2D,80
3720 DATA 87,2D,2D,2D,87,2D,2D,2D,F8
3730 DATA 0F,2D,2D,2D,0F,2D,2D,8D,32
3740 DATA 0F,2D,2D,AD,0F,2D,2D,2D,3C
3750 DATA 87,2D,2D,2D,87,2D,2D,2D,16
3760 DATA 0F,2D,2D,2D,0F,0F,0F,0F,DA
3770 DATA 30,30,30,30,0F,0F,0F,0F,20
3780 DATA 0F,30,30,0F,1A,64,CC,25,95
3790 DATA 1A,8D,1A,8D,1A,8D,0F,0F,35
3800 DATA 1A,8D,0F,0F,1A,8D,0F,0F,26
3810 DATA 1A,98,30,8D,0F,64,CC,0F,9F
3820 DATA 0F,0F,0F,0F,CF,CF,CF,CF,88
3830 DATA F3,F3,F3,F3,F0,F0,F0,F0,D4
3840 DATA CC,CC,CC,CC,30,30,30,30,D8
3850 DATA 30,30,30,30,0F,0F,0F,0F,70
3860 DATA 0F,30,30,0F,1A,64,CC,25,E5
3870 DATA 1A,8D,1A,8D,1A,8D,1A,8D,C2
3880 DATA 1A,98,30,8D,1A,CC,CC,8D,7C
3890 DATA 1A,8D,1A,8D,1A,8D,1A,8D,D6
3900 DATA 0F,0F,0F,0F,CF,CF,CF,CF,D8
3910 DATA F3,F3,F3,F3,F0,F0,F0,F0,24
3920 DATA CC,CC,CC,CC,30,30,30,30,28
3930 DATA 30,30,30,30,0F,0F,0F,0F,C0
3940 DATA 0F,30,30,0F,1A,64,CC,25,35
3950 DATA 1A,8D,1A,8D,1A,98,30,0F,FE
3960 DATA 0F,4E,CC,25,1A,8D,1A,8D,09
3970 DATA 1A,98,30,8D,0F,64,CC,0F,3F
3980 DATA 0F,0F,0F,0F,CF,CF,CF,CF,28
3990 DATA F3,F3,F3,F3,F0,F0,F0,F0,74
4000 DATA CC,CC,CC,CC,30,30,30,30,78
4010 DATA 30,30,30,30,0F,0F,0F,0F,10
4020 DATA 1A,30,30,25,1A,CC,CC,8D,98
4030 DATA 1A,98,98,8D.0F.1A,8D,0F,3E
```

```
4040 DATA 0F,1A,8D,0F,0F,1A,8D,0F,28
4050 DATA 0F,1A,8D,0F,0F,64,CC,0F,A7
4060 DATA 0F,0F,0F,0F,CF,CF,CF,CF,78
4070 DATA F3,F3,F3,F3,F0,F0,F0,F0,C4
4080 DATA CC,CC,CC,CC,30,30,30,30,C8
4090 DATA 30,30,30,30,0F,0F,0F,0F,60
4100 DATA 1A,30,30,25,1A,CC,CC,8D,E8
4110 DATA 1A,8D,0F,0F,1A,98,25,0F,38
4120 DATA 1A,CC,8D,0F,1A,8D,0F,0F,5E
4130 DATA 1A,98,30,25,1A,CC,CC,8D,D6
4140 DATA 0F,0F,0F,0F,CF,CF,CF,CF,C8
4150 DATA F3,F3,F3,F3,F0,F0,F0,F0,14
4160 DATA CC,CC,CC,CC,30,30,30,30,18
4170 DATA 30,30,30,30,0F,0F,0F,0F,B0
4180 DATA 1A,25,0F,0F,1A,8D,0F,0F,D2
4190 DATA 1A,8D,0F,0F,1A,8D,0F,0F,AC

4200 DATA 1A,8D,0F,0F,1A,8D,0F,0F,B6
4210 DATA 1A,98,30,25,1A,CC,CC,8D,26
4220 DATA 0F,0F,0F,0F,CF,CF,CF,CF,18
4230 DATA F3,F3,F3,F3,F0,F0,F0,F0,64
4240 DATA CC,CC,CC,CC,30,30,30,30,68
4250 DATA 30,30,30,30,0F,0F,0F,0F,00
4260 DATA 0F,0F,0F,0F,0F,0F,0F,0F,C0
4270 DATA 0F,0F,0F.0F.1A.1A.0F.0F,43

4280 DATA 4E,64,25,25,0F,8D,98,8D,FA
4290 DATA 0F,0F,4E,0F,0F,0F,0F,0F,9B
4300 DATA 0F,0F,0F,0F,CF,CF,CF,CF,68
4310 DATA F3,F3,F3,F3,F0,F0,F0,F0,B4
4320 DATA CC,CC,CC,CC,30,30,30,30,B8
4330 DATA 30,30,30,30,0F,0F,0F,0F,50
4340 DATA 1A,30,30,25,1A,CC,CC,8D,D8
4350 DATA 1A,8D,1A,8D,1A,98,30,8D,7E
4360 DATA 1A,CC,CC,8D,1A,8D,64,0F,56
4370 DATA 1A,8D,64,0F,1A,8D,1A,8D,9C
4380 DATA 0F,0F,0F,0F,CF,CF,CF,CF,B8
4390 DATA F3,F3,F3,F3,F0,F0,F0,F0,04
4400 DATA CC,CC,CC,CC,30,30,30,30,08
4410 DATA 30,30,30,30,0F,0F,0F,0F,A0
4420 DATA 0F,30,30,0F,1A,64,CC,25,15
4430 DATA 1A,8D,1A,8D,1A,8D,1A,8D,F2
4440 DATA 1A,8D,1A,8D,1A,8D,1A,8D,FC
4450 DATA 1A,98,30,8D,0F,64,CC,0F,1F
4460 DATA 0F,0F,0F,0F,CF,CF,CF,CF,08
4470 DATA F3,F3,F3,F3,F0,F0,F0,F0,54
4480 DATA CC,CC,CC,CC,30,30,30,30,58
4490 DATA 30,30,30,30,0F,0F,0F,0F,E0
4500 DATA 1A,30,30,0F,1A,CC,CC,25,E0
4510 DATA 1A,8D,1A,8D,1A,98,30,8D,1E
4520 DATA 1A,CC,CC,0F,1A,8D,1A,8D,E8
4530 DATA 1A,98,30,8D,1A,CC,CC,0F,16
4540 DATA 0F,0F,0F,0F,CF,CF,CF,CF,58
4550 DATA F3,F3,F3,F3,F0,F0,F0,F0,A4
4560 DATA CC,CC,CC,CC,30,30,30,30,A8
4570 DATA 30,30,30,30,CF,CF,CF,8F,C0
4580 DATA F3,F3,F3,0F,F0,F0,A5,0F,1D
4590 DATA CC,CC,0F,0F,30,25,0F,0F,6A
4600 DATA CF,0F,0F,0F,F3,0F,0F,0F,48
4610 DATA F0,A5,0F,0F,CC,CC,0F,0F,4A
4620 DATA 30,30,25,0F,CF,CF,CF,CF,4D
4630 DATA F3,F3,F3,F3,F0,F0,F0,F0,F4
4640 DATA CC,CC,CC,CC,30,30,30,30,F8
4650 DATA 30,30,30,30,4F,CF,CF,CF,90
4660 DATA 0F,F3,F3,F3,0F,5A,F0,F0,45
4670 DATA 0F,0F,CC,CC,0F,0F,1A,30,DA
4680 DATA 0F,0F,0F,CF,0F,0F,0F,F3,84
4690 DATA 0F,0F,5A,F0,0F,0F,CC,CC,E6
4700 DATA 0F,1A,30,30,CF,CF,CF,CF,F5
4710 DATA F3,F3,F3,F3,F0,F0,F0,F0,44
4720 DATA CC,CC,CC,CC,30,30,30,30,48
4730 DATA 30,30,30,30,0F,0F,0F,0F,E0
4740 DATA 1A,25,1A,25,1A.8D.1A.8D.B8

4750 DATA 1A,8D,1A,8D,1A,8D,1A,8D,32
4760 DATA 1A,8D,1A,8D,1A,98,1A,8D,7E
4770 DATA 0F,64,64,0F,0F,1A,8D,0F,1B
4780 DATA 0F,0F,0F,0F,CF,CF,CF,CF,48
4790 DATA F3,F3,F3,F3,F0,F0,F0,F0,94
4800 DATA CC,CC,CC,CC,30,30,30,30,98
4810 DATA 30,30,30,30,0F,0F,0F,0F,30
4820 DATA 0F,30,30,0F,0F,64,CC,0F,BE
4830 DATA 0F,1A,8D,0F,0F,1A,8D,0F,3E
4840 DATA 0F,1A,8D,0F,0F,1A,8D,0F,48
4850 DATA 0F,1A,8D,0F,0F,64,CC,0F,C7
4860 DATA 0F,0F,0F,0F,CF,CF,CF,CF,98
4870 DATA F3,F3,F3,F3,F0,F0,F0,F0,E4
4880 DATA CC,CC,CC,CC,30,30,30,30,E8
4890 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,1A
4900 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,24
4910 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,2E
4920 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,38
4930 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,42
```

```
4940 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,4C
4950 DATA 00,00,05,00,00,00,00,00,65
4960 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,60
4970 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,6A
4980 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,74
4990 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,7E
5000 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,88
5010 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,92
5020 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,9C
5030 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,A6
5040 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,B0
5050 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,BA
5060 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,C4
5070 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,CE
5080 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,D8
5090 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,E2
5100 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00.EC
5110 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,F6
5120 DATA 00,00,00,00,00,05,00,00,1E
5130 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,0A
5140 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,14
5150 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,1E
5160 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,28
5170 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,32
5180 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,3C
5190 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,46
5200 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,50
5210 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,5A
5220 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,64
5230 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,6E
5240 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,78
5250 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,82
5260 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,8C
5270 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,96
5280 DATA 00,00,00,00,00,00,00,02,B0
5290 DATA 02,02,02,02,02,02,02,02,F2

5300 DATA 02,02,02,02,02,02,05,05,29
5310 DATA 05,05,05,05,05,05,05,05,72
5320 DATA 05,02,02,05,01,01,01,01,05
5330 DATA 05,01,01,01,01,05,02,02,21
5340 DATA 05,01,01,05,05,05,05,05,7C
5350 DATA 01,01,05,02,02,05,01,01,37
5360 DATA 05,01,01,01,05,01,01,05,4C
5370 DATA 02,02,05,05,05,05,01,05,89
5380 DATA 05,05,01,01,05,02,02,01,55
5390 DATA 05,01,01,01,05,01,01,01,4A
5400 DATA 05,05,02,02,01,05,01,01,67
5410 DATA 01,05,05,05,05,05,05,02,BA
5420 DATA 02,01,05,01,01,01,01,01,5D
5430 DATA 01,01,01,05,02,02,01,15,15
5440 DATA 01,01,01,01,01,01,01,01,64
5450 DATA 15,02,02,01,15,01,01,01,EB
5460 DATA 01,01,01,01,01,15,02,02,FF
5470 DATA 05,05,01,01,01,01,01,01,8E
5480 DATA 01,01,05,02,02,05,01,01,B9
5490 DATA 01,05,05,05,05,05,05,05,22
5500 DATA 02,02,05,05,05,05,05,01,07
5510 DATA 01,01,01,01,01,02,02,01,B7
5520 DATA 05,01,01,05,05,05,05,11,90
5530 DATA 01,01,02,02,01,05,05,05,19
5540 DATA 05,01,01,01,05,01,01,02,E8
5550 DATA 02,05,05,11,01,01,01,01,27
5560 DATA 01,05,05,01,02,02,05,01,17
5570 DATA 05,01,01,13,01,01,01,05,52
5580 DATA 01,02,02,12,01,05,01,01,51
5590 DATA 05,05,05,04,05,01,02,02,41
5600 DATA 15,01,01,01,01,01,01,01,18
5610 DATA 01,15,01,02,02,15,01,01,B7
5620 DATA 01,01,01,01,01,01,15,01,A4
5630 DATA 02,02,05,05,01,01,01,01,41
5640 DATA 01,01,01,05,01,02,02,01,49
5650 DATA 05,05,05,05,05,05,05,05,C6
5660 DATA 05,01,02,02,02,02,02,02,65
5670 DATA 02,05,02,02,02,02,02,02,74
5680 DATA 02,01,02,01,05,05,05,11,20
5690 DATA 05,01,02,01,02,02,01,02,78
5700 DATA 01,05,01,05,01,14,01,02,FA
5710 DATA 01,02,02,01,02,01,05,01,98
5720 DATA 05,01,05,01,02,01,02,02,A0
5730 DATA 05,05,05,05,01,05,01,05,E6
5740 DATA 05,05,05,02,02,05,02,01,D0
5750 DATA 01,01,05,01,01,01,02,05,CD
5760 DATA 02,02,15,02,01,01,01,15,87
5770 DATA 01,01,01,02,15,02,02,15,C3
5780 DATA 02,02,02,02,15,02,02,02,3B
5790 DATA 02,15,02,02,05,05,05,05,5A
5800 DATA 05,05,05,05,05,05,05,02,44
5810 DATA 02,01,01,05,01,01,01,01,E7
5820 DATA 05,01,01,01,02,02,01,05,0F
5830 DATA 05,01,01,05,05,05,05,05,66
5840 DATA 01,02,02,01,05,01,01,01,0D
```

```
5850 DATA 05,01,01,05,01,01,02,02,21
5860 DATA 01,05,01,01,01,12,01,01,76
5870 DATA 05,01,01,02,02,01,05,05,5B
5880 DATA 05,05,05,01,01,05,05,05,88
5890 DATA 02,02,01,05,01,05,01,01,51
5900 DATA 01,01,01,01,05,02,02,01,51
5910 DATA 05,05,05,01,01,01,05,05,8E
5920 DATA 05,05.02.02.01.15.05.01.EB

5930 DATA 01,01,01,15,01,01,01,02,A6
5940 DATA 02,01,15,05,01,01,01,05,C5
5950 DATA 15,01,01,01,02,02,01,01,81
5960 DATA 05,01,01,01,05,01,01,01,84
5970 DATA 01,02,02,01,05,05,05,05,E3
5980 DATA 05,05,05,01,01,01,02,02,A7
5990 DATA 05,05,01,01,01,01,01,05,B6
6000 DATA 05,01,01,02,02,12,01,01,07
6010 DATA 01,11,01,01,01,05,05,01,F2
6020 DATA 02,02,05,05,14,05,05,01,5A
6030 DATA 01,01,01,05,05,02,02,01,E3
6040 DATA 01,05,01,05,01,01,01,01,D4
6050 DATA 01,05,02,02,01,01,05,01,F1
6060 DATA 05,05,05,05,05,05,05,02,48
6070 DATA 02,01,05,05,01,01,01,05,17
6080 DATA 01,01,05,01,02,02,15,05,A7
6090 DATA 01,01,01,01,15,01,01,15,F2
6100 DATA 01,02,02,15,01,01,01,01,4D
6110 DATA 05,15,01,01,15,01,02,02,A1
6120 DATA 05,05,05,05,05,05,01,01,60
6130 DATA 01,05,01,02,02,01,01,01,27
6140 DATA 01,05,01,01,01,05,05,05,7C
6150 DATA 02,02,02,02,02,02,05,02,63
6160 DATA 02,02,05,01,05,02,02,01,64
6170 DATA 02,01,02,05,02,01,02,05,7E
6180 DATA 01,05,02,02,01,02,01,05,7D
6190 DATA 05,05,05,05,05,01,05,02,B2
6200 DATA 02,01,02,05,05,01,02,01,8B
6210 DATA 02,01,01,05,02,02,01,02,8A
6220 DATA 05,01,01,02,01,02,05,05,BA
6230 DATA 05,02,02,01,02,05,05,11,3C
6240 DATA 05,05,05,05,01,01,02,02,BB
6250 DATA 01,02,05,15,01,02,01,02,FA
6260 DATA 15,01,01,02,02,02,02,02,CA
6270 DATA 15,02,02,02,02,15,01,01,3C
6280 DATA 02,02,05,05,05,05,05,05,33
6290 DATA 05,05,05,05,05,02,02,02,07
6300 DATA 02,05,02,02,05,02,02,05,11
6310 DATA 02,02,02,02,01,01,05,05,10
6320 DATA 05,05,05,05,05,01,01,02,18
6330 DATA 02,01,01,01,11,01,05,01,4B
6340 DATA 05,01,01,01,02,02,01,01,F7
6350 DATA 01,05,01,05,01,05,01,01,22
6360 DATA 01,02,02,01,01,05,05,05,55
6370 DATA 05,05,12,05,01,01,02,02,64
6380 DATA 02,02,05,02,02,05,02,02,4F
6390 DATA 05,02,02,02,02,05,05,05,80

6400 DATA 14,05,05,05,05,05,05,05,C3
6410 DATA 02,02,01,01,01,15,01,01,A9
6420 DATA 01,01,15,01,01,02,02,01,81
6430 DATA 05,05,15,01,01,01,01,15,2A
6440 DATA 05,05,02,02,01,05,01,01,77
6450 DATA 01,01,01,01,01,01,05,02,7A
6460 DATA 02,01,05,05,05,01,01,01,91
6470 DATA 05,05,05,05,02,02,01,01,9D
6480 DATA 01,05,01,01,01,05,01,01,94
6490 DATA 01,02,02,05,11,05,05,01,17
6500 DATA 01,01,05,05,05,05,02,02,DF
6510 DATA 11,01,01,01,01,05,05,05,F6
6520 DATA 01,01,05,02,02,05,01,01,C9
6530 DATA 01,01,05,01,01,01,01,05,D2
6540 DATA 02,02,05,05,01,01,05,05,0B
6550 DATA 01,01,01,05,05,02,02,01,EB
6560 DATA 05,05,05,05,01,01,01,01,EC
6570 DATA 05,01,02,02,01,01,15,01,65
6580 DATA 01,01,01,01,15,05,01,02,5C
6590 DATA 02,01,01,15,01,01,01,01,33
6600 DATA 01,15,01,01,02,02,01,01,1F
6610 DATA 05,05,05,05,05,05,05,01,66
6620 DATA 01,02,02,01,01,05,01,01,1D
6630 DATA 01,01,01,05,01,01,02,02,29
6640 DATA 02,02,05,02,02,02,02,02,41
6650 DATA 05,02,02,02,02,05,05,05,84
6660 DATA 11,05,02,05,05,05,05,05,BB
6670 DATA 02,02,05,01,01,01,05,02,65
6680 DATA 05,01,01,01,05,02,02,05,81
6690 DATA 05,05,05,05,02,05,05,05,C7
6700 DATA 05,05,02,02,02,02,05,02,92
6710 DATA 02,02,02,02,05,02,02,02,8D
6720 DATA 02,01,01,05,05,05,05,05,DD
6730 DATA 05,05,01,01,02,02,02,02,94
6740 DATA 02,02,02,02,02,02,02,02,9C
6750 DATA 02,02,00,00,00,00,00,00,64
```

Abonnez-Vous **1 AN**

11 NUMEROS

210 F

AU LIEU DE 231 F

SPECIAL ABONNEMENT



CENT POUR CENT

ABONNEMENT "SPÉCIAL PARRAINAGE"

Oui!

J'ai décidé de m'abonner 1 an (11 numéros) au Magazine Amstrad Cent pour Cent. Je joins un chèque de 210 F* au lieu de 231 F à l'ordre de Média Système Edition.

Nom ____

Prénom ____

Adresse ____

Code postal |_|_|_|_|_|

Ville ____

Signature obligatoire :

** Offre valable pour France Métropolitaine et CEE (acheminement terre). Autre tarif, nous consulter.*

Mendes France. M.C. R.C. Paris B 302 493 630

PARRAINEZ L'ABONNEMENT D'UN AMI ET GAGNEZ LE KIT DE TELECHARGEMENT

Dès réception de mon règlement, vous adresserez le kit de téléchargement, en cadeau, à :

M. ☐ Mme ☐ Mlle ☐

Nom ____ Prénom ____

Adresse ____

Bâtiment ____ Etage ____ Code Postal ____

Ville ____ Téléphone ____

qui m'a transmis cette offre.

☐ Kit de téléchargement pour Amstrad CPC version cassette

☐ Kit de téléchargement pour Amstrad CPC version disquette.

Important : Cochez la case correspondant à votre CPC.

A défaut de parrain, l'abonné peut indiquer son nom pour recevoir le kit de téléchargement.

Pour bénéficier de cette offre spéciale d'abonnement, renvoyez ce bon dans une enveloppe timbrée accompagnée de votre chèque de 210 F libellé à l'ordre de :

MEDIA SYSTEME EDITION

53 Avenue Lénine
94250 GENTILLY

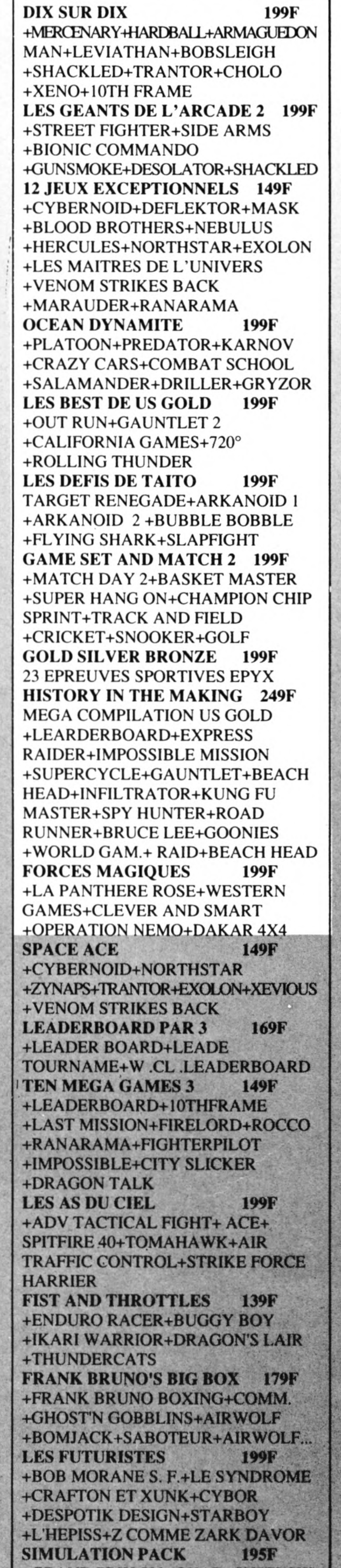
AMSTRAD DISQUETTES

LES NOUVEAUTES SONT D'ABORD CHEZ MICROMANIA ! !

ÉLU REVENDEUR PRÉFÉRÉ par les lecteurs de AMSTAR

MICROMANIA

BP 3 - 06740 Châteauneuf - Tél. 93 42 57 12
OUVERT DE 8H A 20H DU LUNDI AU SAMEDI



DIX SUR DIX 199F
+MERCENARY+HARDBALL+ARMAGUEDON MAN+LEVIATHAN+BOBSLEIGH +SHACKLED+TRANTOR+CHOLO +XENO+10TH FRAME

LES GEANTS DE L'ARCADE 2 199F
+STREET FIGHTER+SIDE ARMS +BIONIC COMMANDO +GUNSMOKE+DESOLATOR+SHACKLED

12 JEUX EXCEPTIONNELS 149F
+CYBERNOID+DEFLEKTOR+MASK +BLOOD BROTHERS+NEBULUS +HERCULES+NORTHSTAR+EXOLON +LES MAITRES DE L'UNIVERS +VENOM STRIKES BACK +MARAUDER+RANARAMA

OCEAN DYNAMITE 199F
+PLATOON+PREDATOR+KARNOV +CRAZY CARS+COMBAT SCHOOL +SALAMANDER+DRILLER+GRYZOR

LES BEST DE US GOLD 199F
+OUT RUN+GAUNTLET 2 +CALIFORNIA GAMES+720° +ROLLING THUNDER

LES DEFIS DE TAITO 199F
TARGET RENEGADE+ARKANOID 1 +ARKANOID 2 +BUBBLE BOBBLE +FLYING SHARK+SLAPFIGHT

GAME SET AND MATCH 2 199F
+MATCH DAY 2+BASKET MASTER +SUPER HANG ON+CHAMPION CHIP SPRINT+TRACK AND FIELD +CRICKET+SNOOKER+GOLF

GOLD SILVER BRONZE 199F
23 EPREUVES SPORTIVES EPYX

HISTORY IN THE MAKING 249F
MEGA COMPILATION US GOLD +LEARDERBOARD+EXPRESS RAIDER+IMPOSSIBLE MISSION +SUPERCYCLE+GAUNTLET+BEACH HEAD+INFILTRATOR+KUNG FU MASTER+SPY HUNTER+ROAD RUNNER+BRUCE LEE+GOONIES +WORLD GAM.+ RAID+BEACH HEAD

FORCES MAGIQUES 199F
+LA PANTHERE ROSE+WESTERN GAMES+CLEVER AND SMART +OPERATION NEMO+DAKAR 4X4

SPACE ACE 149F
+CYBERNOID+NORTHSTAR +ZYNAPS+TRANTOR+EXOLON+XEVIOUS +VENOM STRIKES BACK

LEADERBOARD PAR 3 169F
+LEADER BOARD+LEADE TOURNAME+W .CL .LEADERBOARD

TEN MEGA GAMES 3 149F
+LEADERBOARD+10THFRAME +LAST MISSION+FIRELORD+ROCCO +RANARAMA+FIGHTERPILOT +IMPOSSIBLE+CITY SLICKER +DRAGON TALK

LES AS DU CIEL 199F
+ADV TACTICAL FIGHT+ ACE+ SPITFIRE 40+TOMAHAWK+AIR TRAFFIC CONTROL+STRIKE FORCE HARRIER

FIST AND THROTTLES 139F
+ENDURO RACER+BUGGY BOY +IKARI WARRIOR+DRAGON'S LAIR +THUNDERCATS

FRANK BRUNO'S BIG BOX 179F
+FRANK BRUNO BOXING+COMM. +GHOST'N GOBBLINS+AIRWOLF +BOMJACK+SABOTEUR+AIRWOLF...

LES FUTURISTES 199F
+BOB MORANE S. F.+LE SYNDROME +CRAFTON ET XUNK+CYBOR +DESPOTIK DESIGN+STARBOY +L'HEPISS+Z COMME ZARK DAVOR

SIMULATION PACK 195F
+GRAND PRIX 500+QUAD+SUPERSKI

KARATE ACE 175F
+KUNG FU MASTER+BRUCE LEE +UCHI MATA+THE WAY OF TIGER +AVENGER+SAMOURAI TRILOGY +THE WAY OF EXPLODING FIST

ELITE 6 PACK N° 3 145F
+DRAGON'S LAIR 1+2 ENDURO RACCER+PAPERBOY+GHOST'NGOBBLINS +TUER N'EST PAS JOUER

ARCADE ACTION 185F
+BARBARIAN+RENEGADE +SUPERSPRINT+RAMPAGE +INTERNATIONAL KARATE 2

LES GEANTS D'ARCADE 195F
+ROAD RUNNER+INDIANA JONES +RYGAR+GAUNTLET DEEP DUNG.

AMST. GOLD HITS 3 195F
+TRANTOR+SOLOMON'S KEY +WC LEADERBOARD+BRAVESTAR +RAMPART+CAPTAIN AMERICA

LA COLLECTION KONAMI 185F
+JACKAL+SHAOLIN ROAD+NEMESIS +JAILBREAK+YE AR KUNG FU 2 +GREEN BERET+YE AR KUNG FU +HYPERSPORT +PINGPONG+MIKIE

TOP TEN COLLECTION 145F
+SABOTEUR 1+SAB.2.SIGMA 7 +CRITICALMASS+AIRWOLF+THANATOS +DEEP STRIKE+COMBATLYNX +BOMBJACK 2+TURBO ESPRIT

ALBUM EPYX 189F
+WINTER GAMES+WORLD GAMES +SUPER CYCLE+IMPOSS MISSION

OCEAN STAR HIT 2 145F
+ARMY MOVES+MUTANTS +HEAD OVER HEALS +COBRA+WIZZBALL+TANK

GAME SET MATCH 179F
+TENNIS+HYPERSPORT+PINGPONG +FOOT+KONAMI GOLF/BASEBALL +BOXING+POOL+SUP.DECATHLON

ELITE 6 PACK N°2 145F

IMAGINE ARCADE HITS 145F

NOUVEAUTES

ACTION SERVICE	189F
ARCADE WIZARD	149F
BARBARIAN 2	**139F**
BLACKLAMP	139F
BOMBUZAL	149F
BUTCHER HILL	149F
CARRIER COMMAND	195F
CHICAGO 30'S	149F
CHUCK YEAGER'S ADV FLIGHT TRAINER	145F
CORRUPTION	**199F**
DARK FUSION	149F
DOUBLE DRAGON	**149F**
DYNAMIC DUO	145F
ELITE	149F
F 16 COMBAT PILOT	195F
FINAL COMMAND	175F
FISH	185F
GARY L. HOT SHOT	**135F**
HUMAN KILLING MACH.	**149F**
INCREDIBLE SHRINK. SP.	**149F**
INDIAN MISSION	159F
IRON LORD	165F
JINKS	**149F**
LAST DUEL	**149F**
LED STORM	**149F**
MEURTRES A VENISE	195F
NIMITZ	159F
PAC LAND	145F
PARANOIA COMPLEX	149F
PROJECT STEALTH FIGHT.	195F
PUFFY'S SAGA	165F
PURPLE SATURN DAY	199F
ROAD WARS	139F
RUNNING MAN	145F
SKATE BALL	165F

NOUVEAUTES

SKATE OR DIE	145F
SKYX	**180F**
STAR TREK	**145F**
SDI	149F
SOLDIER OF LIGHT	139F
SUPERMAN	145F
THE ARCHON COLL.	145F
THE DEEP	**149F**
THE ELIMINATOR	139F
THE MUNSTERS	149F
THE TEMPLE OF FLY..	199F
TIGER TIGER	145F
TIME SCANNER	149F
TIMES OF LORE	145F
TINTIN SUR LA LUNE	195F
TRIVIAL PURSUIT	
NOUVELLE GENERATION	199F
WANDERER	139F
WAR IN MIDDLE EARTH	**149F**
WHIRLIGIG	**139F**

Boutiques MICROMANIA
Bénéficiez à Paris des prix MICROMANIA

Une nouvelle boutique MICROMANIA à Paris. Ouverture en mars.

Forum des Halles
5, rue Pirouette - Niveau — 2
Métro et R.E.R. les Halles

Printemps Haussmann
64, bd Haussmann
Espace Loisirs - Sous-sol
75008 PARIS
Métro Havre-Caumartin

DÉMENT !
SUPER PROMOTION

MANETTES ET CABLES

PORTE CLEFS MICROMANIA	**95F**
MANETTE US GOLD	109F
(+ MONTRE DIGITALE GRATUITE)	
MANETTE SPEED KING	109F
PRO 5000	129F
CHEETAH MACH1	129F
CHEETAH 125+	85F
CORDON POUR BRANCHEMENT DE DEUX MANETTES	49F
CABLE MAGNETO AMST.	49F
CABLE EXTENSION JOYSTI.	49F
CABLE TELECHARGEMENT	49F

HOUSSE DE PROTECTION

HOUSSE CPC 464 COUL.	89F
HOUSSE CPC 464 MONO	89F
HOUSSE CPC 6128 COUL	89F
HOUSSE CPC 6128 MONO	89F

DISQUETTES VIERGES

4 CASSETTES VIERGES	29F
4 DISQUETTES VIERGES	99F

HIT PARADE

4X4 OFF ROAD RACING	149F
AFTER BURNER	149F
BATMAN	149F
CRAZY CARS 2	169F
DRAGON NINJA	149F
ECHELON	139F
GALACTIC CONQUEROR	169F
HEROES OF THE LANCE	199F
L'ARCHE DU CAPT BLOOD	199F
LE MANOIR DE MORTEV.	199F
NETHERWORLD	139F
OPERATION WOLF	149F
RAMBO 3	139F
ROBOCOP	149F
R TYPE	145F
SAVAGE	149F
SECRET DEFENSE	195F
TECHNOCOP	149F
THE LAST NINJA 2	145F
THUNDERBLADE	149F
TIGER ROAD	149F
TITAN	169F
WEC LE MANS	149F

1943	145F
A 320	195F
944 TURBO CUP	195F
AIRBORNE RANGER	225F
CYBERNOID 2	135F
DALEY THOMPSON'S OLYMPIQUE CHALL.	139F
FIRE AND FORGET	169F
FOOTBALL MANAGER 2	139F
GAME OVER 2	149F
GUERILLA WAR	139F
GUNSHIP	245F
LA GUERRE DES ETOILES	149F
L'EMPIRE CONTRE ATT.	149F
OFF SHORE WARRIOR	169F
MOTOR MASSACRE	139F
PAC MANIA	149F
PIRATES	145F
RASTAN	145F
RETURN OF THE JEDI	149F
SCRABBLE DE LUXE	225F
THE VINDICATOR	139F
TOTAL ECLIPSE	145F
TYPHOON	139F
VICTORY ROAD	139F

SOLDES 49F

720°	MONTE CHRISTO
CHARLIE CHAPLIN	RAMPARTS
KILL UNTIL DEAD	STIFFLIP
LORICIEL HIT 6	TENTH FRAME
MATA HARI	THE FURY



DEMENT !!! Kit de téléchargement **99 F**
avec ce kit vous allez pouvoir télécharger 24h/24, 7 jours sur 7 des centaines de hits pour le simple prix d'une communication téléphonique sur **3615 AMCHARGE.**

AMSTRAD CASSETTES

LES NOUVEAUTES SONT D'ABORD CHEZ MICROMANIA

ÉLU REVENDEUR PRÉFÉRÉ par les lecteurs de AMSTAR

MICROMANIA

BP 3 - 06740 Châteauneuf - Tél. 93 42 57 12
OUVERT DE 8H A 20H DU LUNDI AU SAMEDI

3615 MICROMANIA C'EST DEMENT !!

1 AN DE GARANTIE
SUR TOUS LES LOGICIELS

DIX SUR DIX 149F
+MERCENARY+HARDBALL+ARMAGUEDON
+LEVIATHAN+BOBSLEIGH+SHACKLED
+TRANTOR+CHOLO+XENO+10TH FR.
LES GEANTS DE L'ARCADE 2 149F
+STREET FIGHTER+SIDE ARMS
+BIONIC COMMANDO
+GUNSMOKE+DESOLATOR+SHACKLED
12 JEUX EXCEPTIONNELS 129F
+CYBERNOID+DEFLEKTOR+MASK
+BLOOD BROTHERS+NEBULUS
+HERCULES+NORTHSTAR+EXOLON
+VENOM STRIKES BACK
+LES MAITRES DE L'UNIVERS
+MARAUDER+RANARAMA
OCEAN DYNAMITE 149F
+PLATOON+PREDATOR+KARNOV
+CRAZY CARS+COMBAT SCHOOL
+SALAMANDER+DRILLER+GRYZOR
LES DEFIS DE TAITO 139F
TARGET RENEGADE+ARKANOID 1
+ARKANOID 2+BUBBLE BOBBLE
+FLYING SHARK+SLAPFIGHT
LES BEST DE US GOLD 149F
+OUT RUN+GAUNTLET 2+CALIFOR.
GAMES+720°+ROLLINGTHUNDER
GAME SET AND MATCH 2 149F
+MATCH DAY 2+BASKET MASTER
+SUPER HANG ON+CHAMPION CHIP
+SPRINT+TRACK AND FIELD
+CRICKET+SNOOKER+GOLF
SPACE ACE 129F
+CYBERNOID+NORTHSTAR
+ZYNAPS+TRANTOR+EXOLON+XEVIOUS
+VENOM STRIKES BACK
TEN MEGA GAMES 3 129F
+LEADERBOARD+10THFRAME
+LAST MISSION+FIRELORD+ROCCO
+RANARAMA+FIGHTERPILOT
+IMPOSSA.+CITY SL.+DRAGONTALK
GOLD SILVER BRONZE 149F
23 EPREUVES SPORTIVES EPYX
HISTORY IN THE MAKING 199F
+LEARDERBOARD+EXPRESS
+RAIDER+IMPOSSIBLE MISSION
+SUPERCYCLE+GAUNTLET+BEACH
HEAD+INFILTRATOR+KUNG FU
+MASTER+SPY HUNT+ROAD RUN
+BRUCE LEE+GOONIES
+WORL.GAME.+ RAID+BEACH HEAD
FORCES MAGIQUES 149F
+LA PANTHERE ROSE+WESTERN
+GAMES+CLEVER AND SMART
+OPERATION NEMO+DAKAR4X4
LES AS DU CIEL 149F
+ADV TACTICAL FIGHT+ ACE+ SPIT
+FIRE 40+TOMAHAWK+AIR TRAFFIC
CONTROL+STRIKE FORCE HARRIER
FIST AND THROTTLES 95F
+ENDURO RACER+BUGGY BOY
+IKARI WAR+DRAGON'S +THUNDER
FRANK BRUNO'S BIG BOX 129F
+FRANK BRUNO BOXING+COMM.
+GHOST'N GOBBLINS+AIRWOLF
+BOMJACK+SABOTEUR+AIRWOLF...
SIMULATION PACK 145F
+GRAND PRIX 500+QUAD+SUPERSKI
KARATE ACE 115F
+THE WAY OF TIGER+EXPLODING
FIST+UTCHIMATA+AVENGER+KUNG
FU MASTER+SAM.TRILOGY+BRUCE
.ELITE 6 PACK N°3 95F
+DRAGON'S LAIR 1+2+PAPERBOY
ENDURO RACCER +GHOST'N
GOBBL.+TUER N'EST PAS JOUER

Boutiques MICROMANIA
Bénéficiez à Paris des prix MICROMANIA

DEMENT !
Une nouvelle boutique MICROMANIA A PARIS
ouverture en mars
Forum des Halles
5, rue Pirouette - Niveau — 2
Métro et R.E.R. les Halles

Printemps Haussmann
64, bd Haussmann
Espace Loisirs - Sous-sol
75008 PARIS
Métro Havre-Caumartin

ARCADE ACTION 115F
+BARBARIAN+RENEGADE
+SUPERSPRINT+RAMPAGE
+INTERNATIONAL KARATE 2
AMST. GOLD HITS N°3 115F
+TRANTOR+SOLOMON'S KEY
+WC LEADERBOARD+BRAVESTAR
+RAMPART+CAPTAIN AMERICA
LA COLLECTION KONAMI 115F
+JACKAL+SHAOLIN ROAD+NEMESIS
+JAILBREAK+YE AR KUNG FU 2
+GREEN BERET+YE AR KUNG FU
+HYPERSPORT +PINGPONG+MIKIE
TOP TEN COLLECTION 99F
+DEEP STRIKE+COMBAT LYNX
+BOMBJACK 2+TURBO ESPRIT
+SAB. 1 +SABOTEUR 2+SIGMA 7
+CRITICALMASS+AIRWOLF+THANATOS
GAME SET MATCH 129F
+TENNIS+HYPERSPORT+BASEBALL
+PING PONG+FOOT+SUPER DECATH
+KONAMI GOLF+BOXING+POOL
ELITE 6 PACK N°2 95F
IMAGINE ARCADE HITS 99F
LEADERBOARD "PAR 3" 145F
LES FUTURISTES 149F
LES GEANTS D'ARCADE 115F
OCEAN STAR HIT N°2 99F

SOLDES 39F

720°	MAN. LIGHT
AMERICA CUP	NORTHSTAR
ELEVATOR ACTION	RAID
GEE BEE AIR RALLY	RAMPART
GOTHIK	SHACKLED
GUNFRIGHT	STIFF
HOPPING MAD	TENTH FRAME
KILL UNTIL DEAD	THE FURY
LASERTAG	WIZARD WARZ
LEGEND OF KAGE	XEVIOUS
LIVE AND LET DIE	ZORRO

NOUVEAUTES

ACTION SERVICE	139F
ARCADE WIZARD	99F
BARBARIAN 2	**89F**
BLACKLAMP	89F
BOMBUZAL	99F
BUTCHER HILL	99F
CARRIER COMMAND	145F
CHICAGO 30"S	99F
CHUCK YEAGER'S ADV FLIGHT TRAINER	95F
DARK FUSION	**99F**
DOUBLE DRAGON	**99F**
DYNAMIC DUO	95F
ELITE	99F
F16 COMBAT PILOT	145F
GARY L. HOT SHOT	**95F**
HUMAN KILLING MACH.	**99F**
INCREDIBLE SHRINK. SP.	**99F**
IRON LORD	125F
JINKS	**99F**
LAST DUEL	**99F**
LED STORM	**99F**
MEURTRES A VENISE	145F
NIMITZ	99F
PAC LAND	95F
PARANOIA COMPLEX	99F
PROJECT STEALTH FIGHT.	145F
PURPLE SATURN DAY	169F
ROAD WARS	99F
RUNNING MAN	95F
SDI	**99F**
SKATE OR DIE	95F
SOLDIER OF LIGHT	89F
STAR TREK	**95F**
SUPERMAN	95F
THE ARCHON COLL.	95F
THE DEEP	**99F**
THE ELIMINATOR	95F
THE TEMPLE OF THE FLY..	149F
TIGER TIGER	95F
TIME SCANNER	99F
TIMES OF LORE	95F
TINTIN SUR LA LUNE	145F
TRIVIAL PURSUIT	
NOUVELLE GENERATION	149F
WANDERER	95F
WHIRLIGIG	89F

HIT PARADE

4X4 OFF ROAD RACING	99F
AFTER BURNER	99F
BATMAN	99F
CRAZY CARS 2	129F
DRAGON NINJA	99F
GALACTIC CONQUEROR	129F
HEROES OF THE LANCE	95F
NETHERWORLD	95F
OPERATION WOLF	99F
RAMBO 3	89F
ROBOCOP	99F
R TYPE	95F
SAVAGE	95F
SECRET DEFENSE	145F
TECHNOCOP	99F
THE LAST NINJA 2	125F
THUNDERBLADE	99F
TIGER ROAD	99F
TITAN	129F
WAR IN MIDDLE EARTH	99F
WEC LE MANS	99F

1943	95F
944 TURBO CUP	145F
A 320	145F
AIR BORNE RANGER	185F
BARBARIAN (PSYNO)	95F
CYBERNOID 2	95F
DALEY THOMPSON'S OLYMPIQUE CHALL.	95F
ECHELON	89F
FIRE AND FORGET	129F
FOOT BALL MANAGER 2	95F
GAME OVER 2	99F
GUERILLA WAR	89F
GUNSHIP	195F
L'ARCHE DU CAPT BLOOD	169F
LA GUERRE DES ETOILES	99F
L'EMPIRE CONTRE ATT.	99F
MOTOR MASSACRE	95F
OFF SHORE WARRIOR	129F
PAC MANIA	99F
RETURN OF THE JEDI	99F
THE MUNSTERS	99F
THE VINDICATOR	89F
TOTAL ECLIPSE	95F
TYPHOON	89F
VICTORY ROAD	89F

Votre jeu chez vous dans 48 h* en téléphonant au 93.42.57.12

** Pour tout programme disponible en stock, nous téléphoner pour connaître la disponibilité exacte. Envoi le jour même de la réception de la commande par paquet poste urgent.*

BON de COMMANDE EXPRESS à envoyer à MICROMANIA - B.P. 3 - 06740 CHATEAUNEUF

TITRES	PRIX
Participation aux frais de port et d'emballage	+ 18 F
Précisez cassette ☐ Disk ☐ **Total à payer =**	F

NOM ....
ADRESSE ....
.... TEL

NOUVEAU PAYEZ PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE
carte bleue CB
Date d'expiration ___/___ Signature ________

CPC 13

Règlement : je joins ☐ un chèque bancaire ☐ CCP ☐ mandat-lettre ☐ je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant **19 F** pour frais de remboursement) N° de Membre facultatif

ENTOUREZ VOTRE ORDINATEUR DE JEUX : AMSTRAD 464 . AMSTRAD 6128 . SEGA . TO7/70 . TO8 . MO5 . MO6 . C64 . PC 1512 . ATARI-ST . AMIGA

AS : A

Encore et toujours un petit cours assembleur de plus, c'est toujours ça de gagné. En ce qui concerne le titre, je n'en suis pas peu fier, il m'a été inspiré par Marillion, un groupe de "Hard" qui chante le morceau *Assassing,* dans l'album *Fugazi.* Comme mon Walk-man béton me pulvérise les tympans sur ce titre, je tenais à vous le faire savoir.

J'AI PAS RÉUSSI À LE CASER !
LE CON
BEN 89

Je prends la parole quelques minutes pour vous annoncer une nouvelle importante : Celtic, celui, bien connu de tous, de qui j'écorche toujours le nom, s'en est, lui aussi, allé en guerre, sous les drapeaux. Un de plus, Septh par exemple, et la boucle est bouclée (je ne lui souhaite pas ce mal et espère qu'il en sera dispensé). Bref, nos lignes sont décimées une à unes par la Défense nationale française. En un mot : Jvoujuryenamar !!! Revenons à nos octets, après avoir travaillé sur un petit scrolling en mode deux qu'il ne tient qu'à vous de modifier pour qu'il fonctionne dans les autres modes.
Après un affichage de scores de type simple, voici l'art et la manière de programmer et penser en binaire, de la meilleure façon possible : en binaire. Cela paraît simple à dire, mais essayez de bien comprendre le fin fond de la chose. Nous allons aborder, ce mois-ci, la multiplication de huit bits par huit bits, en assembleur. Mais, avant tout, nous allons étudier de près ce qu'est réellement une multiplication en décimal, et, pour ce faire, retourner à l'école, comme quand nous étions petits, tout petits.

L'ECOLE HEOPTERE

Comment cela ? Héoptère n'est pas dans le dictionnaire ? Mais c'est normal, je viens de l'inventer ! Ce terme signifie simplement retour dans le passé précipité par un barbare de service avide d'Académie française.
Donc, lorsque nous étions encore à l'école, nous avons appris à faire des multiplications. Le principe de cette opération connue de tous est assez simple : en clair, c'est additionner un nombre de fois données, un autre nombre à lui-même. Exemple, 2 x 3 est égal à trois plus trois. Si vous pratiquez de cette manière pour multiplier un nombre par un autre en assembleur, vous allez perdre un temps fou dans des dédales de boucles à n'en plus finir, du genre en veux-tu, en voilà, on s'amuse, on rigole, agaga, agaga ! En fait, le moyen mathématique efficace pour multiplier un nombre par un autre est d'additionner les uns après les autres les multiples de dix de ce nombre, le nombre de

```
;
;
        ORG     #9000
        EXEC    $
;           HL = H * L
MUL88   PUSH    DE          ; Sauvegarde
        PUSH    BC          ; des
        PUSH    AF          ; registres influences
        XOR     A           ; A vaut zero
        OR      L           ; L vaut-il zero aussi ?
        JR      Z,RETOUR    ; Si oui, on de casse
        LD      E,L         ; E=L
        LD      D,A         ; DE = L
        LD      A,H         ; A=H
        OR      A           ; H valait-il zero ?
        JR      Z,RETOUR    ; Si oui, faut se barrer maintenant
        LD      HL,0        ; Je ne sais quoi dire
        LD      B,8         ; Nombre de bits a decaler
START   RRA                 ; Le bit de droite de A vaut-il 1
        JR      NC,PASADD   ; Si il vaut zero, on additionne pas
        ADD     HL,DE       ; Dans le cas contraire, on le fait
PASADD  SLA     E           ; Decalage a gauche de DE
        RL      D           ; Soit sa multiplication par 2
        DJNZ    START       ; On fait ceci huit fois
SORS    POP     AF          ; Restitution
        POP     BC          ; des
        POP     DE          ; Registres preserves
        RET                 ; Retour @ l'envoyeur
RETOUR  LD      HL,0        ; Resultat egal zero
        JR      SORS        ; Voir la bonne remarque
```

fois donné par la puissance de dix respective du multiplicateur qui est dans ce cas le second nombre. Exemple :
108 x 32 = (108 + 108) + (1080 + 1080 + 1080)
Si vous avez compris cela, vous avez tout compris. Dans le cas contraire, retournez au début de ce chapitre autant de fois qu'il le faudra car c'est la clef de cet article.
Pour faire une multiplication en assembleur, il faut simplement procéder de la même manière, soit additionner les différents mutiples de deux (c'est la base deux, soit le binaire) du nombre à multiplier, en fonction du bit correspondant du mutiplicateur. Exemple :
1101 x 1010 = 0 + 11010 + 0 + 1101000
Pourquoi rajoute-t-on un zéro en disant qu'il fallait multiplier par deux ? Parce que, en binaire, la puissance d'un nombre ne va pas de multiples de dix en multiples de dix comme en décimal (base dix), mais de multiples de deux en multiples de deux. Pourquoi n'a-t-on pas développé les zéros qui ornent le résultat ? Parce que, en binaire, soit il y a quelque chose, soit il n'y a rien. De ce fait, soit on additionne quelque chose, soit on ne le fait pas. C'est clair, net, et concis. Dans l'exemple sus-cité, il est facile de voir que 1101 (13) x 1010 (10) est bien égal à 11010 (26) + 1101000 (104) soit 130.
Voici donc l'algorithme de cette routine :
Avant tout, pour l'appeler, il faut mettre un nombre dans H, l'autre dans L, et le résultat se retrouvera dans le double registre HL.
Pour ne pas détruire l'environnement du programme, nous sauvons DE qui servira aux additions de registres doubles, BC parce que B contient le compteur, et AF car A sera le témoin de la triste opération.
Dans le cas où l'un des opérateurs est à zéro, le résultat est nul. Nous testons alors les deux opérandes pour savoir si ce cas ne se présente pas. S'il existe, la routine rend immédiatement la main en influençant le résultat final.
Ensuite, comme le résultat se trouvera dans HL, on transfère l'une des opérandes dans DE, et l'autre dans A. La première sur seize bits pourra donc subir des décalages lui permettant de prendre des multiples de deux sans qu'un débordement ne vienne fausser le résultat, et A montrera si l'addition de l'opérande avec le résultat doit se faire ou non.
Les variables sont ensuite initialisées, B contient le nombre de passes à effectuer, et HL est mis à zéro.
Vient maintenant la partie la plus importante de la routine qui concerne le traitement des opérandes. On décale A à droite pour récupérer son bit de poids faible. Si ce bit vaut un, alors on additionne DE au résutat. Dans le cas contraire, rien ne se passe. Il faut ensuite, comme si on était en base 10, ajouter un zéro à DE en le décalant à gauche. Comme il n'existe pas d'opérations de décalages seize bits, nous nous y prenons en deux temps. Premièrement, décaler à gauche l'octet de poids faible en poussant tous ses bits vers la gauche et en mettant, dans la place libre, un zéro. Vous faites ça tous les matins avec votre tube de dentifrice. De ce fait, le bit le plus à gauche se casse la figure dans la retenue (carry), comme le fait le dentifrice sur la brosse à dents. Deuxièmement, faire la même chose sur le registre D, sauf que le bit de droite ne sera pas un zéro mais bien le bit précédemment tombé dans la retenue. Ce qui tombe alors du bit de poids fort de D n'a aucune importance (je peux même vous assurer que ça sera tout le temps un zéro).
Cette opération sera répétée huit fois, soit le nombre de bits contenus dans A. Ainsi, nous aurons bien fait la multiplication de huit bits par huit bits, sans perdre une miette, ni de précision, ni de temps. Bien entendu, il existe moult raccourcis pour effectuer des multiplications de nombres simples, mais nous avons bien le temps de les aborder dans les prochaines pages.
Comme l'opération est finie, il nous suffit de dépiler les registres que nous avions préalablement empilés, sans se poser de questions. Comme vous pouvez le remarquer, les registres sont dépilés dans l'ordre inverse duquel ils ont étés stockés. De cette manière, nous sommes bien sûrs que les bonnes valeurs retourneront aux bons endroits.

GRAS, FILS, MEUHHH

The next month, we'll speak about the screen's memory of the CPC (ceux qui ne causent pas rosbif sont bien embêtés). Si ce mois-ci ça n'a pas été fait, c'était simplement pour vous montrer comment programmer en assembleur, en vivant assembleur et en pensant assembleur. La meilleure manière de programmer un micro-ordinateur est de se plier à toutes ses contraintes pour les transformer en avantages non négligeables. Si vous désirez programmer des petites routines en assembleur, mais que vous ne savez pas comment faire, faites-nous signe par l'intermédiaire du courrier, nous serons heureux de vous dépanner. Nous vous souhaitons de passer de bons moments aussi savoureux que casse-tête, et que le mois vous soit profitable et bénéfique. A bon programmeur, salut.

Sined le loubarbare

LE TOP MAG

J'espère que, pour vous, mardi gras et le carnaval se sont bien passés. Pas trop d'œufs et pas trop de farine ? De toute façon, c'est bien fait pour vous, bande de crêpes. Mais je vais arrêter là mes civilités. Oh ! là ! là ! je n'ai pas encore choisi les gagnants. Je verrai ça tout à l'heure. Ce que je peux vous dire, c'est qu'il y en aura deux et que, le mois prochain, il y en aura deux autres et ainsi de suite tant qu'il y aura un Top Mag et tant qu'il y aura de sympathiques lecteurs pour nous envoyer leur sélection.

Il y a quand même longtemps que je ne vous ai pas parlé de la vie de nos petits softs et de leur ascension sur l'échelle sociale que représente pour eux le Top Mag. Le trio de tête reste le même : le premier et le troisième échangent leur place tandis que Barbarian conserve la sienne. Mais ils devraient se méfier un peu plus du quatrième, qui n'est autre qu'Opération Wolf. C'est lui la grosse surprise, si jeune et déjà quatrième. Je ne sais pas si vous avez vu la progression, seize places d'un coup. Autres avancements spectaculaires, Karnov et un petit chouchou de la rédaction : Titan. On peut saluer aussi le retour de Fer & Flamme, qui se retrouve ainsi le premier jeu d'aventures, et Street Fighter. Côté chute, Trantor continue sa dégringolade. Les utilitaires ont disparu avec la sortie d'OCP, mais cela ne durera peut-être pas. Messieurs les graphistes, à vos plumes.

Bon, ça y est, je me suis enfin décidé à choisir les deux gagnants. Il s'agit de Vincent Pradat de Rebais et de David Baruchel de Paris. N'oubliez pas que je ne récompense que les cartes postales. Alors, si vous voulez gagner un abonnement, adressez les vôtres à Top Mag *Amstrad Cent Pour Cent*, 53, avenue Lénine, 94250 Gentilly. Je vous souhaite de joyeuses Pâques, mais attention aux cloches !

1 GRYZOR	-Océan	(+2)
2 BARBARIAN	-Palace Software	(=)
3 TARGET RENEGADE	-Imagine	(-2)
4 OPERATION WOLF	-Océan	(+16)
5 ARKANOID	-Imagine	(+3)
6 PIRATES	-Microprose	(-1)
7 RENEGADE	-Imagine	(+3)
8 TITAN	-Titus	(+8)
9 ARKANOID II	-Imagine	(-5)
10 KARNOV	-Data East	(+9)
11 CAPTAIN BLOOD	-Ere Informatique	(-5)
12 PLATOON	-Océan	(-5)
13 STREET FIGHTER	-Go	(*)
14 FER FLAMME	-Ubi Soft	(*)
15 GUNSHIP	-Microprose	(*)
16 ROAD BLASTER	-US Gold	(N)
17 PROHIBITION	-Infogrames	(-4)
18 TRANTOR	-US Gold	(-7)
19 THUNDERBLADE	-US Gold	(N)
20 SAVAGE	-Firebird	(N)

TOP MUSIQUE

1 BARBARIAN
2 RENEGADE
3 AIR WOLF
4 CYBERNOID II
5 GRYZOR

TOP ARCADE

1 DOUBLE DRAGON
2 OPERATION WOLF
3 THUNDERBLADE
4 AFTER BURNER
5 SHINOBI

(N) Première apparition
(*) Réapparition

NOM ....
ADRESSE ....
CODE POSTAL ....

MES CINQ SOFTS PREFERES SONT :
1..............................
2..............................
3..............................
4..............................
5..............................

MA MUSIQUE PREFEREE EST :
....

MON JEU D'ARCADE FAVORI EST :
....

Il faudra donc découper le bulletin et le coller sur une carte postale ou le recopier sur une carte postale si vous ne supportez pas d'abimer votre magazine préféré, et envoyer le tout au Top Mag 20 Amstrad Cent Pour Cent, 53, avenue Lénine, 94250 Gentilly. Au mois prochain et bons jeux !

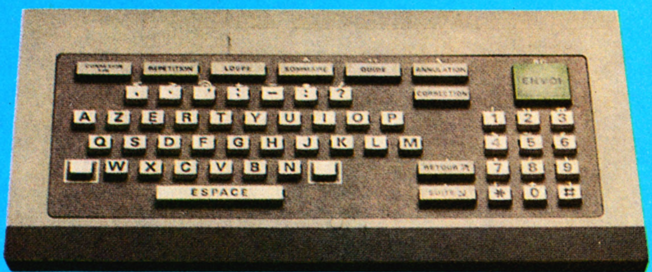
TELECHARGEZ !!... SUR AMSTRAD CPC

NOUVEAU & DEMENT !



DES CENTAINES* DE HITS ACCESSIBLES POUR LE SIMPLE PRIX D'UNE COMMUNICATION TELEPHONIQUE SUR 3615

Arkanoid, Barbarian, Green Beret, Cauldron, Renegade, Trantor, Impossible Mission, Scalextric, Jailbreak, Jackal, Beach Head 1 et 2, Bruce Lee, Raid, Trailblazer, The Way of Exploding fist, Zorro... et des centaines d'autres titres accessibles directement chez vous 7 jours/7, 24 h/ 24 par le premier véritable service de Téléchargement de Logiciels.



QU'EST-CE QUE LE TELECHARGEMENT ?

Le Téléchargement consiste à charger un logiciel sur un micro-ordinateur en transférant le code informatique par la ligne de téléphone, le minitel et un câble de liaison Minitel-Micro.
Il s'agit d'une opération extrêmement simple qui ne présente pas plus de difficulté de manipulation que le chargement d'un logiciel à par tir d'une cassette ou d'une disquette.
Certains logiciels pourront être sauvegardés pour une utilisation ultérieure (vente), d'autres ne pourront être qu'exécutés (location).
L'avantage du téléchargement est d'avoir accès à une grande variété de logiciels à tout moment en ne payant que le temps de connection correspondant au transfert du code **soit environ 15 F.** pour un programme occupant toute la mémoire et nécessitant 15 minutes de connection. **Il n'y a pas d'autre coût pour l'Utilisateur.**

COMMENT PROCEDER AU TELECHARGEMENT ?

Vous composez le **3615**, tapez le code **AMCHARGE** et choisissez la rubrique Téléchargement.
Tous les logiciels disponibles sont classés par catégories : Sport, Action, Simulation... et comprennent une description détaillée. Quand vous avez choisi le logiciel à télécharger vous démarrer le logiciel de téléchargement sur votre Amstrad, branchez le câble de liaison Minitel-Micro sur la prise joystick de votre micro et suivez les instructions qui vous sont données sur l'écran du minitel.
Le Téléchargement s'opérera automatiquement et pendant le transfert du code vous pourrez lire le mode d'emploi du jeu sur le minitel ou consulter les rubriques d'informations concernant l'actualité des jeux sur Amstrad.
Un indicateur vous montrera la progression du téléchargement.
Quand tout le code aura été transmis la sauvegarde se fera automatiquement sur cassette ou disquette pour une utilisation ultérieure dans le cas de logiciels vendus.

3615 AMCHARGE TOUTE L'ACTUALITE LOGICIEL POUR LA GAMME AMSTRAD

Sur le Service **3615 AMCHARGE** vous trouverez aussi toute l'information concernant les logiciels sur les micro-ordinateurs de la gamme Amstrad (CPC, PC, Spectrum)
et en particulier les rubriques :

- Informations - le point sur les derniers logiciels sortis et ceux à paraître.
- SOS Jeux - Posez vos questions et lisez les réponses sur les difficultés rencontrées dans l'utilisation des jeux.
- Trucs et Astuces - une mine d'informations sur les richesses insoupçonnées des logiciels (vies infinies, points de bonus, etc...)
- Catalogue des logiciels - Description détaillée de tous les bons logiciels classés par rubriques : action, sport, simulation, hit-parade...

SOYEZ LES PREMIERS A UTILISER CE SYSTEME REVOLUTIONNAIRE

Pour téléchargez il faut :
- un Kit de téléchargement comprenant un logiciel de téléchargement et un câble de liaison minitel-micro
- un Minitel que vous pourrez aller réclamer gratuitement à votre Agence de Télécommunications.

COMMENT VOUS PROCURER LE KIT DE TELECHARGEMENT ?

Vous trouverez le Kit de Téléchargement **AMCHARGE** chez votre revendeur de logiciels.
Vous pouvez aussi le commander par correspondance
- par Minitel : tapez **3615 AMCHARGE** et passez votre commande
- par Téléphone : 93.42.57.12
- par Courrier en renvoyant le bon ci-dessous

AMCHARGE BP 36 06561 VALBONNE Cedex CPC 13

NOM : ....

ADRESSE : ....

CODE POSTAL .... VILLE ....

Je désire recevoir
- Kit téléchargement pour Amstrad CPC version cassette à 99 F .... = F
- Kit téléchargement pour Amstrad CPC version disquette à 99 F .... = F
- Lot de 4 disquettes vierges à 99 F .... = F
- Lot de 4 cassettes vierges à 29 F .... = F

Total = F
Frais de Port = 15 F
A payer = F

Règlement :
je joins ☐ un chèque bancaire (à l'ordre de AMCHARGE), ☐ mandat-lettre
☐ je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 18 F pour frais de remboursement)

Je paie par carte bancaire N° ____________ Date d'expiration : ___/___

Précisez votre ordinateur CPC 464 ☐ CPC 6128 ☐ Signature

LE CLUB D'AMSTRAD POUR CENT CENT

J'ai l'honneur et même le plaisir de vous annoncer une nouvelle qui va peut-être changer le cours de votre vie. En effet, dans le secret des dieux, l'équipe d'*Amstrad Cent Pour Cent* a décidé, à l'unanimité et de façon unilatérale, de créer son Club. Ouah ! Eh, l'autre ! Pourquoi faire un club ? Je l'attendais cette question et je fournis tout de suite la réponse. Pour commencer, nous allons, par l'intermédiaire de ce club, mettre en vente des disquettes reprenant les listings parus dans notre journal. Mais pour vous en donner encore plus nous y ajouterons pour chacune d'elles sept Nains et deux démos graphiques et sonores, envoyés par des lecteurs et spécialement sélectionnés pour vous par Sined. En cadeau, une super-surprise. Par la suite, nous développerons la série en vous fournissant bidouilles et pokes à domicile et encore bien d'autres surprises. Mais, peut-être voudriez-vous connaître le titre des listings sur chacune de ces disquettes. Alors, accrochez-vous, c'est parti.



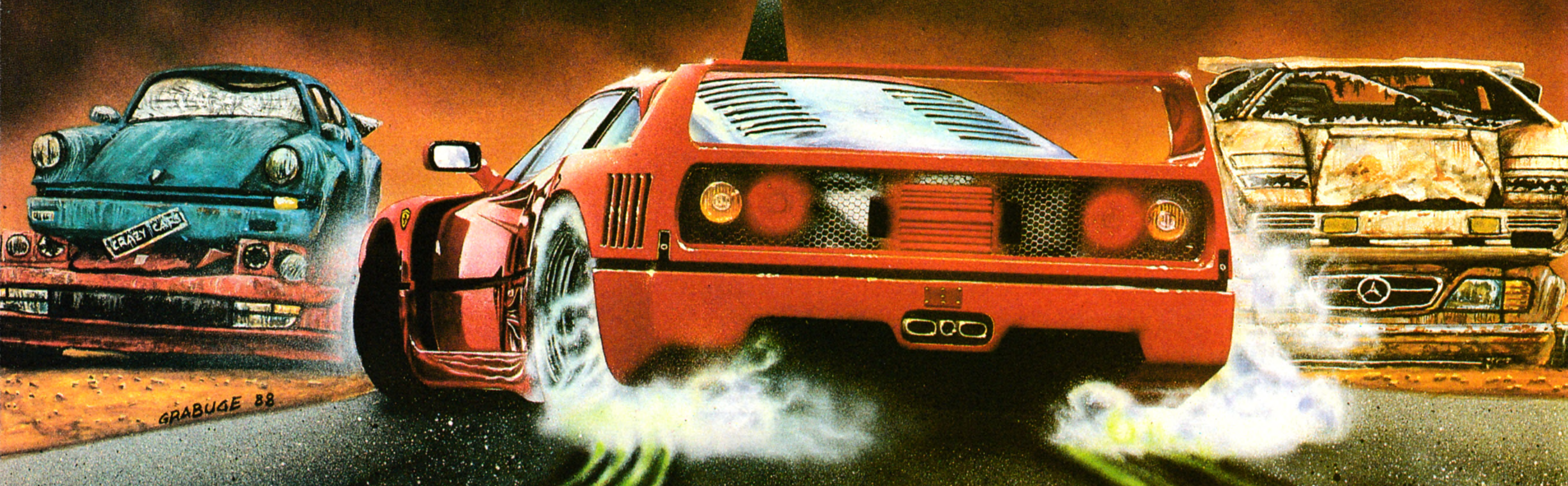
Disquette n°1 : nous commençons, ancienneté oblige, par Joe contre les Pharaons, ramassez le plus de clés dans la première pyramide pour passer dans la seconde. Le deuxième listing proposé est Delta Force de l'ami Alain Massoumipour, vous devez ramasser des atomes et les remettre dans le réacteur et tout cela suspendu à un deltaplane. Pourquoi faire simple quand on peut faire compliqué ? Les autres sont Starpac, un Pacman-aventures et Sprites, la routine de sprites de l'auteur sus-nommé.

Disquette n°2 : trois jeux classiques, le premier s'appelle Halma ; le second, Blocus 3D est un jeu de dames chinoises en trois dimensions ; le troisième est le célèbre Puissance 4 et comme d'habitude un autre listing de l'ami Alain, S.O.S. 100%, dans lequel trois hommes doivent récupérer les débris de leur base pour la reconstruire ou périr dans d'ignobles souffrances.

Disquette n°3 : Bidibules, de charmants petits personnages qui doivent éviter des monstres dans un labyrinthe ; War-space, un jeu d'arcade super-rapide ; Long-way qui comme son nom l'indique a pour but d'aller le plus loin possible sur une route en descendant. Le dernier et vraiment dernier puisqu'il s'agit du listing de ce mois, c'est Robot-Castle.

CRAZY CARS II

LE JEU DE L'ANNÉE













AMIGA
ATARI ST
PC
AMSTRAD CPC
SPECTRUM
C 64/128



TITUS

28 TER AVENUE DE VERSAILLES
93220 GAGNY
TEL. : (1) 43 32 10 92

SCREENSHOTS FROM AMIGA VERSION

ENQUETE LECTEURS

Amstrad Cent Pour Cent lance un appel à ses lecteurs adorés. Nous vous demandons de répondre à ce questionnaire qui nous permettra de mieux répondre à vos besoins et envies. Sachez qu'il est primordial pour nous de vous connaître. En plus, il y a de nombreux abonnements à gagner. Découpez cette page et retournez-la dûment remplie à SONDAGE MSE, 53, av. Lénine, 94250 Gentilly.

Vous êtes (cochez les bonnes réponses) :

- Garçon ☐
- Fille ☐
- Lycéen ☐
- Etudiant ☐
- Artisan/commerçant ☐
- Cadre moyen ☐
- Employé ☐
- Ouvrier ☐
- Inactif ☐
- Autre : ....

Année de naissance : ....

Vous habitez :

- Paris ou banlieue parisienne ☐
- Ville de plus de 200 000 habitants ☐
- Ville de 50 000 à 200 000 habitants ☐
- Ville de moins de 50 000 habitants ☐
- Autre : ....

Quels appareils possédez-vous (ou pouvez-vous disposer dans votre foyer) :

- Amstrad CPC ☐
- Amstrad PC ☐
- Autre micro-ordinateur (lequel ?) : ....
- Chaîne hi-fi ☐
- Lecteur compact ☐
- Télévision ☐
- Magnétoscope ☐
- Radio, blaster ☐
- Walkman ☐
- Caméra vidéo ☐
- Minitel ☐
- Instrument de musique (lequel ?) : ....

Quels appareils comptez-vous acheter durant les 12 prochains mois ?

- Amstrad CPC ☐
- Amstrad PC ☐
- Autre micro-ordinateur (lequel ?) : ....
- Chaîne hi-fi ☐
- Lecteur compact ☐
- Télévision ☐
- Magnétoscope ☐
- Radio, blaster ☐
- Walkman ☐
- Caméra vidéo ☐
- Minitel ☐
- Instrument de musique (lequel ?) : ....

En moyenne, vous allez au cinéma :

- 3 fois par mois ou plus ☐
- Entre 1 et 3 fois par mois ☐
- Moins d'1 fois par mois ☐

Etes-vous abonné d'un vidéo-club ? Oui ☐ Non ☐

Disposez-vous d'un décodeur Canal+ ? Oui ☐ Non ☐

Faites-vous partie d'un club informatique ?

- Oui ☐
- Non ☐
- Si oui, lequel ? ....

Regardez-vous la télévision :

- Jamais ☐
- Rarement ☐
- Souvent ☐
- Tous les jours ☐

Ecoutez-vous la radio :

- Jamais ☐
- Rarement ☐
- Souvent ☐
- Tous les jours ☐

Vous écoutez :

- RTL ☐
- Europe 1 ☐
- NRJ ☐
- RMC ☐
- Autres (lesquelles ?) : ....

Pratiquez-vous une (ou plusieurs) activité sportive ?

- Oui ☐
- Non ☐
- Si oui, laquelle ? ....

Si vous pratiquez une activité sportive, la pratiquez-vous :

- Plusieurs fois par semaine ☐
- Environ 1 fois par semaine ☐
- Moins souvent ☐

Parmi les magazines suivants, lesquels lisez-vous ?

- Amstrad PC ☐
- Tilt ☐
- Joystick Hebdo ☐
- Ammag ☐
- Micronews ☐
- Génération 4 ☐
- Autres : ....

Même question, pour les magazines suivants :

	Jamais	Parfois	Régulièrement
Pif	☐	☐	☐
Mickey	☐	☐	☐
Strange, Nova, Titans...	☐	☐	☐
Pilote et Charlie	☐	☐	☐
Circus	☐	☐	☐
Science et Vie	☐	☐	☐
Mad Movies	☐	☐	☐
Best	☐	☐	☐
Rock'n Folk	☐	☐	☐
Paroles et Musique	☐	☐	☐
Actuel	☐	☐	☐
Salut et Top 50	☐	☐	☐
Les Inrockuptibles	☐	☐	☐
Autres :	☐	☐	☐

Combien de disquettes (ou K7) avez-vous achetées au cours des 12 derniers mois ?

	Entre 1 et 5	Plus de 5	Aucune
D 7 CPC jeux	☐	☐	☐
D 7 CPC utilitaires	☐	☐	☐
D 7 CPC vierges	☐	☐	☐
D 7 CPC éducatifs	☐	☐	☐

Quel genre de jeux sur CPC préférez-vous (plusieurs réponses possibles) ?

- Arcade Aventures ☐
- Arcade Action ☐
- Simulations sportives ☐
- Simulations de guerre ☐
- Aventures ☐
- Réflexions et stratégie ☐
- Jeux éducatifs ☐
- Adaptations coin up ☐
- Adaptation BD/ciné/cartoon ☐

Au cours des 12 derniers mois, vous avez acheté :

	Entre 1 et 5	Plus de 5	Aucune
Disque vinyl 33 ou 45 t	☐	☐	☐
Disque compact	☐	☐	☐
K7 audio préenregistrée	☐	☐	☐
K7 vidéo préenregistrée	☐	☐	☐

Vous achetez votre matériel micro :

- Par correspondance ☐
- Dans un magasin spécialisé ☐
- Dans des grandes surfaces spécialisées (de type Fnac, Darty...) ☐
- Dans des hypermarchés ou grands magasins ☐
- D'occasion, à des particuliers, ou autre : ....

Au cours des 12 derniers mois, vous avez acheté :

	Entre 1 et 5	Plus de 5	Aucun
Livre (roman, essai...)	☐	☐	☐
Album BD	☐	☐	☐
Livre concernant la micro-informatique	☐	☐	☐

Au cours des 12 derniers mois, êtes-vous partis en vacances à plus de 100 km de votre domicile ?

- Oui ☐
- Non ☐

Si oui, êtes-vous parti : En France ☐ A l'étranger ☐

Quel est le mode de déplacement que vous employez le plus fréquemment (plusieurs réponses possibles) ?

- Transports en commun ☐
- Voiture ☐
- Moto ☐
- Mobylette... ☐
- A pied ☐

Depuis combien de temps lisez-vous *Amstrad Cent Pour Cent* ?

- Depuis le n°1 ☐
- Depuis plus de 6 mois ☐
- Depuis moins de 6 mois ☐

Comment avez-vous connu *Amstrad Cent Pour Cent* ?

- Des amis, ou des connaissances m'en ont parlé ☐
- En kiosque ou en librairie ☐
- Par la publicité ☐
- Par un article de presse ☐
- Par la télé ou la radio ☐
- En achetant un CPC ☐
- Au cours d'un salon ☐

Comment vous le procurez-vous ?

- Je suis abonné ☐
- En l'achetant en kiosque ou en librairie ☐
- Il vous est donné ☐

En moyenne, combien de personnes lisent votre exemplaire d'*Amstrad Cent Pour Cent* ?

- 1 personne ☐
- 2 personnes ☐
- 3 personnes ☐
- 4 personnes ☐
- Plus (précisez) : ....

Combien de temps consacrez-vous à la lecture d'un exemplaire d'*Amstrad Cent Pour Cent* (répondez en nombre d'heures)?

....

....

En combien de fois le lisez-vous ?

- D'une traite ☐
- En 2 ou 3 fois ☐
- En plus de 3 fois ☐

Conservez-vous vos anciens numéros d'*Amstrad Cent Pour Cent* ?

- Oui ☐
- Non ☐

En général, trouvez-vous qu'il y a, dans *Amstrad Cent Pour Cent* :

- Trop de photos ☐
- Pas assez de photos ☐
- Trop de dessins ☐
- Pas assez de dessins ☐
- Trop de textes ☐
- Pas assez de textes ☐

Trouvez-vous le prix :

- Excessif ☐
- Correct ☐
- Super abordable ☐

Que pensez-vous de la place accordée à la publicité dans *Amstrad Cent Pour Cent* ?

- Trop importante ☐
- Correcte ☐
- Négligeable ☐

La publicité est-elle pour vous une source d'information ?

- Oui ☐
- Non ☐

Trouvez-vous la mise en page du journal (plusieurs réponses possibles) :

- Claire ☐
- Moderne ☐
- Agréable ☐
- Nulle ☐

Aimez-vous les rubriques suivantes ?

	Beaucoup	Un peu	Pas du tout
Actuel	☐	☐	☐
Amcharge	☐	☐	☐
Les plus belles lettres de Miss X	☐	☐	☐
Courrier des lecteurs	☐	☐	☐
Pokes au rapport	☐	☐	☐
A l'heure où blanchit la campagne	☐	☐	☐
Listing	☐	☐	☐
Bidouilles	☐	☐	☐
Initiation	☐	☐	☐
Top Mag	☐	☐	☐
Softs à la une	☐	☐	☐
Softs du mois	☐	☐	☐
Inspecteur Budget	☐	☐	☐
Les deux doigts dans la prise	☐	☐	☐
Dessinateur du mois/Images BD (Max, ou autres à venir)	☐	☐	☐

Qu'aimeriez-vous trouver de plus dans notre magazine (réponse libre) ?

....

....

Merci de votre collaboration, et à bientôt...

La rédaction

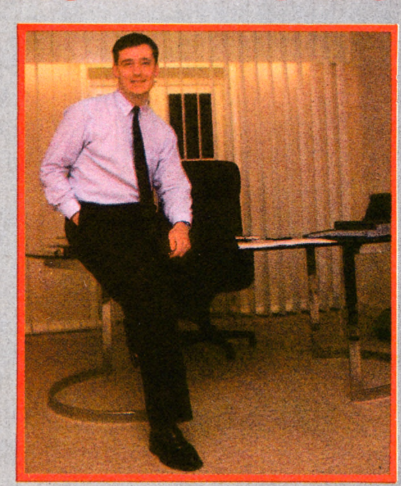
AMSTRAD PC

AMSTRAD PC

SPECIAL PORTATIFS

PPC 512/640
L'INFORMATIQUE AUTONOME

L'HOMME DU MOIS



J.C. FONTANIVE
GROUPE XXI



SUPPLEMENT GRATUIT



ISSN : 09812571 - 7 FS - 180 F LUX. - 7 $ CAN. - 180 FB.

N°17 25 F
MENSUEL
MARS 89

M 3224 - 17 - 25,00 F

3793224025009 00170

LA MICRO PROFESSIONNELLE A DIMENSION PERSONNELLE

DESTINATION MATHS CE1-CE2

Lorsqu'on rentre de l'école et que l'on a la possibilité de jouer sur un CPC, il n'est pas toujours facile de se mettre à son bureau pour réviser ses leçons. La solution : trouver un logiciel qui serve à la fois de divertissement et d'outil de travail, afin d'apprendre tout en s'amusant. Destination Maths est un modèle du genre qui satisfera toute la famille, enfants et parents.

Précisons tout d'abord que la série complète de cet éducatif comprend trois logiciels correspondant aux programmes des classes de cours élémentaire, cours moyen et 6ᵉ-5ᵉ. Ils ont la même structure et le même scénario. Simplement, les données et les questions posées sont de plus en plus complexes.

MISSION SPATIALE

Vous vous êtes inscrit sur la liste des participants pour la prochaine mission spatiale organisée par le centre galactique de Sirius, mais avant d'embarquer, il vous faut faire la preuve de vos connaissances mathématiques et logiques. Vous voilà donc dans l'ascenseur qui vous mène jusqu'à l'aire d'envol. Aux différents étages, des savants extraterrestres vous mettent à l'épreuve. Chacun d'eux est spécialisé dans un domaine précis : arithmétique, opérations, poids et mesures, géométrie... Ils vous posent diverses questions qui vos permettent de gagner des points de connaissance, de logique et d'astuce. Quand vous le désirez, vous pouvez vous rendre sur l'aire d'envol où vous attend le commandant de la base. Vous obtiendrez un poste dans l'expédition selon les points accumulés. Paré au décollage ?

MISSION EDUCATIVE

Ne vous réjouissez pas trop vite : il vous faudra amasser un bon nombre de points avant de pouvoir monter à bord de la fusée. Tout cela pour vous obliger à jongler avec les chiffres, les unités et les problèmes. Le temps de réponse est choisi au début du jeu et il existe plusieurs niveaux de difficulté



dans chaque domaine. Sachez que, pour devenir chef de mission, il faut avoir gagné 16 000 points dans l'option la plus rapide, en moins de deux heures d'épreuve. Pour répondre aux questions, le joueur manipule, trace, pèse, évalue, avance des hypothèses, tout cela avec une grande facilité d'emploi et de nombreuses aides intégrées.
La variété des exercices et des questions, les graphismes originaux, l'animation et la musique font de ce soft un éducatif révolutionnaire et soigné. Moi-même, j'y ai pris goût.

DESTINATION MATHS de GENERATION 5
K7 : 175 F
Disk : 199 F

BALADE A COLOGNE

Vous qui venez d'entrer au collège et qui avez choisi d'apprendre l'allemand, ce soft vous est destiné. En effet, celui-ci propose aux élèves de sixième et cinquième, à partir d'un récit fantastique (entendez par là imaginaire), d'enrichir leur vocabulaire et d'approfondir leurs connaissances grammaticales. L'idée est bonne, mais le produit laisse un peu à désirer...

Après moins d'un an d'apprentissage de la langue, êtes-vous en mesure de



vous attaquer à des textes plus élaborés qu'à vos débuts ? L'exercice de la lecture suivie doit vous permettre d'y parvenir plus facilement. Commençons donc par le commencement : la nouvelle qui vous est contée.

IL ETAIT UNE FOIS...

Ne comptez pas sur moi pour vous raconter l'histoire, l'intérêt du soft étant justement de la découvrir. Sachez seulement qu'il s'agit d'une nouvelle originale et contemporaine qui vous invite à suivre les aventures fantastiques de deux amis, dans l'Allemagne d'aujourd'hui. Chaque page est illustrée par une image. Mais du point de vue graphisme, ce n'est pas vraiment ça ! Pour vous aider dans votre lecture, un dictionnaire sommaire est accessible à tout moment. D'un autre côté, vous pouvez travailler votre compréhension orale en écoutant l'enregistrement du texte sur cassette audio, comme dans un labo de langues mais chez vous !

LECTURE SUIVIE

Des exercices pratiques viennent compléter la lecture de chacun des huit chapitres. Exercices de compréhension tout d'abord, puis exercices de grammaire, après un rapide rappel de la règle étudiée. Différents thèmes vous sont proposés, parmi lesquels la proposition infinitive de but, les mots interrogatifs, l'auxiliaire du parfait ou encore la place du verbe dans la phrase allemande. Un gros problème se

pose pour certaines questions auxquelles vous devez répondre par écrit : par exemple, si on vous demande le superlatif de "grand", la bonne réponse est "grosste" ce qui, sur le plan de l'orthographe, est eine colossale erreurrr ! Mais vous ne pouvez faire autrement puisque le CPC 612 ne vous permet pas d'écrire "größe". Quand même, ils auraient pu prévenir, dans la notice... Viennent enfin des mini-jeux qui permettent de se familiariser avec l'Allemangne en découvrant régions, villes, fleuves, recettes de cuisine, etc.
En conclusion, Balade à Cologne constitue une façon agréable de perfectionner votre allemand, malgré les petites imperfections qui font la différence entre un soft et un bon soft.

BALADE A COLOGNE
de COKTEL VISION
Prix : n.c.

ANGLAIS TOP NIVEAU



Poursuivons notre tour d'horizon des éducatifs avec ce soft destiné aux classes de seconde et de première. Comme son nom l'indique, Anglais Top Niveau propose de vous aider à perfectionner vos connaissances linguistiques. De nos jours, parler anglais n'est plus un luxe mais une nécessité, tant sur le plan professionnel que sur le plan humain : avec une bonne maîtrise de la langue, vous pourrez vous faire comprendre aux quatre coins du monde. Allons, au travail !

LE MONDE ANGLOPHONE

Même si l'anglais d'Oxford reste le modèle de référence, le soft tend à vous familiariser avec le monde anglophone dans son ensemble. Selon votre choix, vous pouvez vous rendre en Australie, en Afrique du Sud, en Irlande ou aux Etats-Unis. Pour chacun de ces pays, vous disposez d'une base de données comportant des textes relatifs à l'histoire, la géographie ou la population, ainsi que des documents authentiques et contemporains (cartes, témoignages, articles de presse). Ces documents illustrent plus précisément différents thèmes sociaux, tels que la condition des aborigènes en Australie, le problème du racisme en Afrique du Sud et celui des catholiques et des protestants en Irlande, ou encore l'immigration clandestine aux Etats-Unis. Le dictionnaire, accessible dans les options, risque de se révéler insuffisant pour beaucoup, et il sera bon d'en avoir un vrai sous la main... Nobody's perfect !

CONTROLE DES CONNAISSANCES

Le menu propose, à partir des documents étudiés, diverses activités pour en affiner la compréhension et l'analyse. La première consiste en un questionnaire général sur les données historiques, géographiques et humaines du pays choisi. Vous pouvez également choisir le "linguistic quizz" qui vous permet de tester vos connaissances grammaticales sur des points précis. Les questions sont précédées d'un exposé assez clair de la règle de grammaire étudiée. Mais l'exercice le plus intéressant est certainement l'explication de texte, puisque c'est elle qui se rapproche le plus de l'épreuve proposée au baccalauréat, oral ou écrit. Après une lecture approfondie du texte, vous devez répondre à une série de questions jugeant non pas vos connaissances, mais vos facultés de compréhension et d'analyse. Lors de l'étude des Etats-Unis, le même exercice vous est proposé à partir



d'une "photo" au graphisme soigné ou d'une bande son (fournie avec le soft). Sans atteindre le "top niveau", je suis sûr que vous ferez de fabuleux progrès avec cet éducatif d'utilisation simple et pratique. Elèves de seconde, attention, le niveau est plutôt bon, mais il n'est jamais trop tôt pour se préparer à cette terrible épreuve qu'est le bac. Bonne chance !

Soizoc

ANGLAIS TOP NIVEAU
de COKTEL VISION.
Prix : n.c.

E


CBM 64/128
CASSETTE/DISQUETTE
SPECTRUM 48/128K
CASSETTE/DISQUETTE
AMSTRAD
CASSETTE/DISQUETTE
IL EST LE FILS DE SERPENT LE PLUS MECHANT QUE VOUS AYIEZ JAMAIS VU!
ATARI ST
DISQUETTE
AMIGA
DISQUETTE
IBM PC
DISQUETTE
Ecrans tirés de Atari ST version
IL EST LA MACHINE HUMAINE A TUER.
HKM
FRAYEZ-VOUS UN CHEMIN AU MILIEU DE LA DESTRUCTION FEROCE DE VOTRE LUTTE POUR IMPOSER VOTRE SUPRÉMATIE CONTRE UNE VARIÉTÉ D'ADVERSAIRES.
Affrontez Igor l'Intrépide et son chien enragé au milieu des temples sacrés de Moscou. Méfiez-vous des dames de la nuit, Maria et Helga, femmes de rues endurcies par la pègre sordide d'Amsterdam. Egalez la ruse de Miguel, maître toréador et Brutus, le taureau coriace encore invaincu, dans les décors de la spendide arène de Barcelone. Echangez des coups avec Hans, le terrible titan et son compatriote ivre, à la sortie d'un bar allemand. Affrontez, enfin, les redoutables terroristes du Moyen Orient dans la ville en ruines de Beyrouth.
Dur et méchant ... vous êtes la Machine Humaine Qui Tue!
U.S. GOLD
U.S. Gold Ltd., Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX. England.

CHICAGO'S 30

20%

Ah, c'était le bon temps. Un concurrent empiétait sur votre territoire et vous sortiez votre étui de violon pour faire parler la poudre. Les Incorruptibles, De Niro et sa batte de base-ball, la prohibition, les caisses d'alcool frelaté et la naissance du jazz. Un univers sauvage, riche en événements marquants. Bref, tout pour réaliser un soft d'arcade de qualité. Chicago's 30 est-il à la hauteur de nos espérances ?





QUALITE DU GRAPHISME ?

Aïe, c'est vraiment très dur de se retrouver face à un truc pareil. Vous allez comprendre. Pour commencer, un petit résumé de la situation : vous marchez arme au poing dans un décor année 30 (ben oui, vous vous imaginiez trouver des martiens ici, vous ?), et vous voilà nez à nez avec des membres belliqueux de bandes rivales. Mais attention, ce n'est, en fait, qu'un film qui se déroule sous les yeux de spectateurs d'un cinéma se trouvant au premier plan de l'écran de votre CPC. Chose amusante, chaque fois que vous vous prenez un pruneau dans le caisson, ces chers spectateurs apprécient follement, remuant la tête d'approbation (ou peut-être applaudissent-ils, la qualité du graphisme permettant difficilement de s'en rendre compte). Bon, l'idée est originale, l'ennui, c'est que les problèmes ne font ici que commencer.

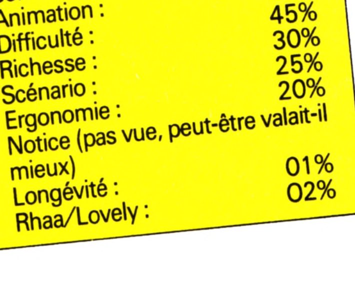
CHERCHEZ LES BALLES...

Le soft est, toutes proportions de qualité gardées, assez proche de Dragon Ninja, mitraillettes et pistolets remplaçant coups de pied et nunchakus. Le problème de Chicago's 30, c'est la visibilité : les balles des adversaires sont invisibles, les déplacements totalement approximatifs, et les sprites filent la migraine. Imaginez seulement que vos ennemis vous tuent simplement en vous marchant dessus ou en vous tirant dans le pied... Etrange. Pourtant, le jeu partait d'un bon sentiment, le héros ayant la possibilité de se coucher ou de tirer en diagonale, façon Robocop. A l'arrivée, n'ayons pas peur de le dire, Chicago's 30 est raté. Oui, raté, rien à sauver, j'ai même persévéré, allant jusqu'à mettre le joystick dans les mains de divers membres de la rédaction. Pour tous, le jugement est sans appel. Même les spectateurs dessinés par les graphistes ne se sont pas déplacés en nombre pour voir le film : quatre personnes seulement se trouvent dans la salle (économie, économie).

UNE POUBELLE DOREE DE METAL FIN...

Bien sûr, vous pouvez foncer et échapper un instant aux balles meurtrières, mais essayez de ne pas vous endormir sur votre ordinateur. Car tout peut arriver avec Chicago's 30. Tiens, vos ennemis vous jettent parfois des projectiles enflammés. Tiens, ces vilains se cachent derrière des caisses d'alcool. En voilà d'autres qui se prennent pour des nains et vous tirent dans les pattes. Tiens, je viens d'éteindre mon CPC. Tiens, la K7 de Chicago's 30 vient de se retrouver dans la poubelle. Tiens, quelqu'un, profitant du fait que j'ai le dos tourné, vient d'y mettre le feu, dans l'intérêt de la santé publique. Mais comment je vais finir mon article, moi ?!

Matt MURDOCK
CHICAGO'S 30 de ERBE SOFTWARE
Distribué par SFMI
K7 : 99 F
Disk : 149 F



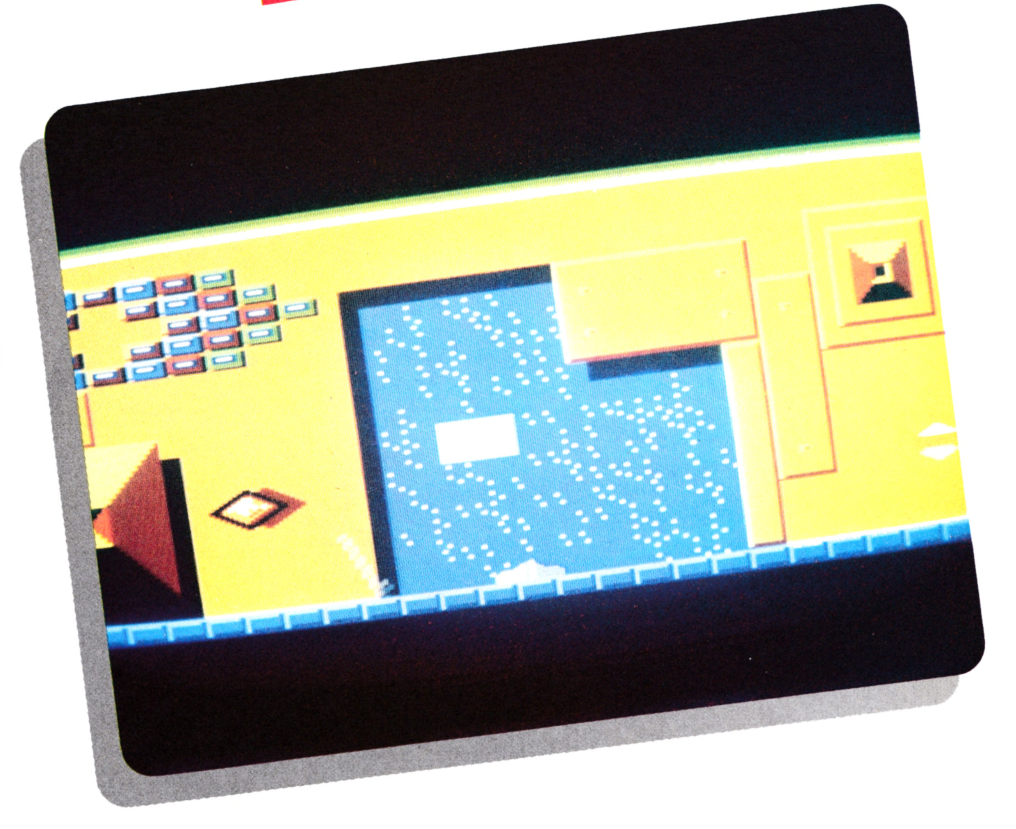
Graphisme :	25%
Son :	17%
Animation :	35%
Difficulté :	45%
Richesse :	30%
Scénario :	25%
Ergonomie :	20%
Notice (pas vue, peut-être valait-il mieux)	
Longévité :	01%
Rhaa/Lovely :	02%



JINKS

72%

Amateurs de casse-briques, voilà un soft qui ne sera pas sans vous rappeler Arkanoïd ou Titan. Sans apporter d'innovations extraordinaires en la matière, Jinks satisfera pleinement tous ceux qui ne sont pas sujets au mal de mer, les autres n'ayant qu'à prendre leurs précautions.



Je fais pour ma part partie de la deuxième catégorie, de ceux que certains jeux rendent aussi verts que bon nombre de héros de l'espace. Je pris donc un cachet et une réserve de sacs en papier et me lançai dans le premier stage.

SCROLL BABY, SCROLL

La boule destructrice qu'il faut guider avec une raquette spatiale évolue dans un décor futuriste, sur fond de tuyaux enchevêtrés et d'obstacles géométriques. Grâce à un effet de scrolling horizontal, le paysage se déroule au fur et à mesure que l'on déplace la raquette vers la droite ou la gauche. A la fin de chaque stage, il y a un cercle d'étoiles blanches dans lequel doit venir se lover la boule. Tant que cela n'est pas fait, on peut librement faire revenir la boule vers le début du stage, afin de parfaire son œuvre destructrice.

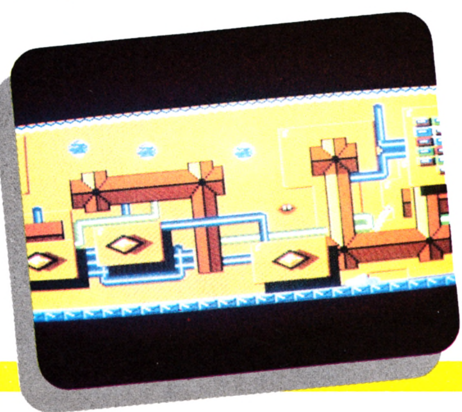
ROLL BABY, ROLL

La boule obéit à des règles de vitesse et de gravitation qui peuvent être modifiées au début du jeu, pour en accroître la difficulté. Elle se déplace d'un bout à l'autre du tableau, au gré des obstacles qui la ralentissent ou lui font changer de direction. Votre but est de la guider jusqu'à la fin du stage, tout en essayant de lui faire détruire un maximum de briques ou d'objets qui rapportent des bonus. Pour ce faire, vous déplacez la raquette aussi bien verticalement que horizontalement, en contournant les obstacles qui ne se laissent pas traverser. Comme les éponges de maman, la raquette a deux côtés : un lisse qui fait rebondir la boule sans influer sur sa direction, et un triangulaire pour lui donner des effets. Avec le bouton feu, on peut inverser les côtés à volonté.

UN BAISER EMPOISONNE

Tout cela serait simple s'il n'existait pas le danger d'être désintégré. Dès le premier stage, cependant, la raquette doit éviter de se frotter à des obstacles mobiles qui tentent de lui barrer la route. Au deuxième stage, les choses se compliquent : une bouche pulpeuse et goulue avale la boule imprudente qui lui passe dessus. Il faut alors faire preuve d'une grande dextérité pour protéger votre boule du cruel festin. Je ne peux vous renseigner d'avantage sur les surprises qui vous attendent aux stages suivants, cette bouche gourmande ayant eu raison de ma patience... Bien que les locaux de la rédaction résonnent encore des jurons les plus abominables qu'un tel organe peut inspirer et que la morale m'interdit de citer ici, ce casse-briques amélioré par un effet de scrolling et de bons graphismes plaira certainement aux amateurs du genre.

SOIZOC



JINKS de GO
Distribué par SFMI

Graphisme :	70 %
Son :	60 %
Animation :	80 %
Difficulté :	69 %
Richesse :	75 %
Scénario :	60 %
Ergonomie :	80 %
Notice :	—
Longévité :	70 %
Rhaa/Lovely :	70 %




[redacted]
ELIMINATOR
Un fantastique
jeu d'action
en 3D.
Des graphismes
électrisants
pour une
expérience
inoubliable !
Réalisé par
John Philips,
auteur
du fabuleux
Nebulus
(nominé pour
le Tilt d'or 88
du meilleur jeu
d'action)
Pour
ST - AMIGA
AMSTRAD CPC -
COMMODORE 64
SPECTRUM
DESCRIPTION
COMPLÈTE
SUR 36.15
MICROMANIA
Revendeurs
pour connaître
les dates de
sortie, téléphonez
au 93.42.71.44
HEWSON
HEWSON - FRANCE - S.F.M.I.
ZAC de MOUSQUETTE - B.P. 3
06740 CHÂTEAUNEUF de GRASSE - Tél. : 93.42.71.45

CIRCUS GAMES

67%

Entrez mesdames et messieurs, le spectacle va commencer ! Vous pourrez voir le meilleur numéro de dressage de tigre, les trapézistes les plus audacieux, le roi de la corde raide et la plus jolie des écuyères. Mais place à monsieur Loyal qui va nous présenter les différents numéros.





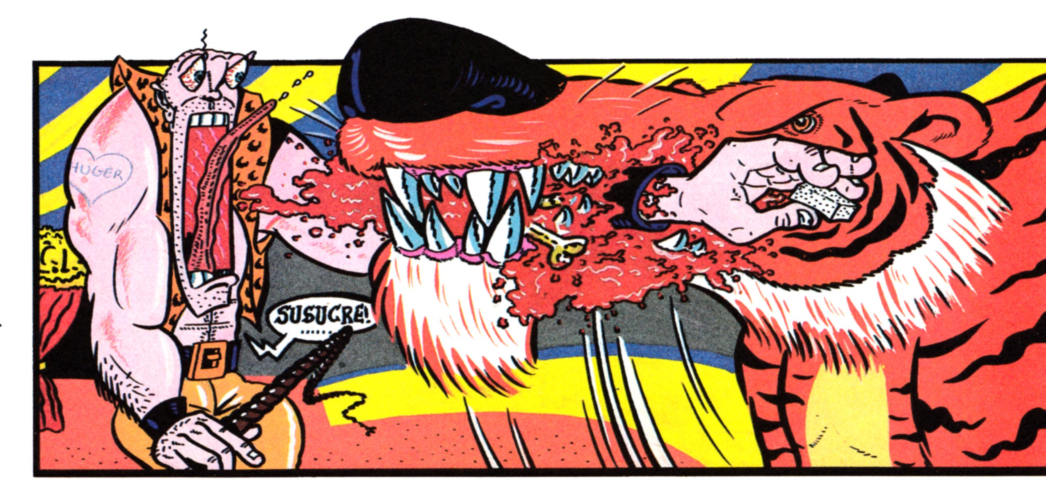
C'est la fête ce soir, le cirque est dans la ville. Les enfants se réjouissent. On entend les cris des animaux et les bruits accompagnant le montage du chapiteau. Les artistes commencent leur entraînement.

DOMPTER N'EST PAS JOUER

Nous nous retrouvons au milieu de la piste entourée d'une grille. Au fond, une trappe s'ouvre. Les tigres vont apparaître. Ils entrent et se rangent sagement, chacun à sa place. Il faut d'abord les faire coucher et arriver à leur tourner le dos pendant neuf secondes sans qu'ils vous attaquent. C'est un numéro très dangereux. En effet, pour pouvoir les tenir, il ne faut pas les laisser trop longtemps sans directives. Mais si on leur donne des ordres qu'ils ne peuvent exécuter, ça les énerve. Le mieux est donc de les rassembler au centre, pour ne pas avoir à se déplacer pour les commander. La seconde partie du numéro consiste à faire en sorte que ces gentils petis chats traversent la cage, mais le plus dur est à suivre. Ces gros minets doivent maintenant traverser un tuyau puis s'asseoir sur un tabouret et enfin se diriger vers la gauche de la cage

ACROBATIES EN TOUT GENRE

C'est maintenant au trapéziste d'entrer en piste. Accompagné d'une charmante assistante, il grimpe sur une plateforme et s'élance sur le premier trapèze. Trois figures sont prévues. La première est la plus simple, il suffit de passer d'un trapèze à l'autre. La difficulté commence à la deuxième figure, on demande au concurrent de faire un saut périlleux et un tour sur lui-même. La troisième figure frise la folie, il faut faire un double saut périlleux. Mais déjà le troisième numéro commence, c'est un équilibriste qui va vous montrer son savoir-faire. Tout en gardant l'équilibre, il fait un saut périlleux sur la corde raide dans un sens puis dans l'autre. Après un petit tour de monocycle, il remet ça mais en effectuant une roulade. Une petite perte d'équilibre et c'est la chute. Comme on dit : "L'artiste travaille sans filet".



EN PISTE, EN SELLE

Des acrobaties, en voilà encore, avec cette charmante écuyère. Elle doit tout d'abord sauter sur son cheval et effectuer un tour de piste et tout en évitant les tartes qu'un clown facétieux lui envoie. Au second tour, il lui faut attraper une balle et la jeter dans un panier suspendu. Puis, le tour suivant, elle sautera dans des cerceaux. Ces trois numéros réalisés, le quatrième tour ressemble à un combat comique : il faut attraper la balle accrochée au poteau et la lancer sur le clown qui, lui, tente toujours de faire tomber notre charmante artiste à coups de tartes à la crème. Mais ce soir, tout cela est très sérieux. Un jury de professionnels notent les différents numéros qui permettront aux artistes d'entrer dans le Couloir de la Gloire. Alors, répétez vos numéros jusqu'à ce qu'ils soient au point et lancez-vous dans cette véritable compétition internationale.

Un soft amusant, plein de charme, mais il est quand même dommage de ne pouvoir choisir soi-même la composition des numéros.

CIRCUS GAMES de TYNESOFT
Distribué par UBI SOFT
K7 : 119 F
Disk : 169 F

Graphisme :	70 %
Son :	80 %
Animation :	70 %
Difficulté :	70 %
Richesse :	65 %
Scénario :	75 %
Ergonomie :	60 %
Notice :	55 %
Longévité :	60 %
Rhaa/Lovely :	65 %

S



TM and ©1984
NAMCO Ltd.

Disponible dans les FNAC fnac *et dans les meilleurs points de vente.*

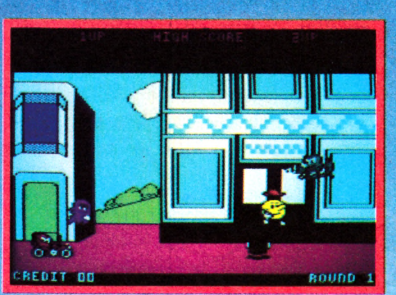


Photo d'écran sur Amstrad



Photo d'écran sur Spectrum

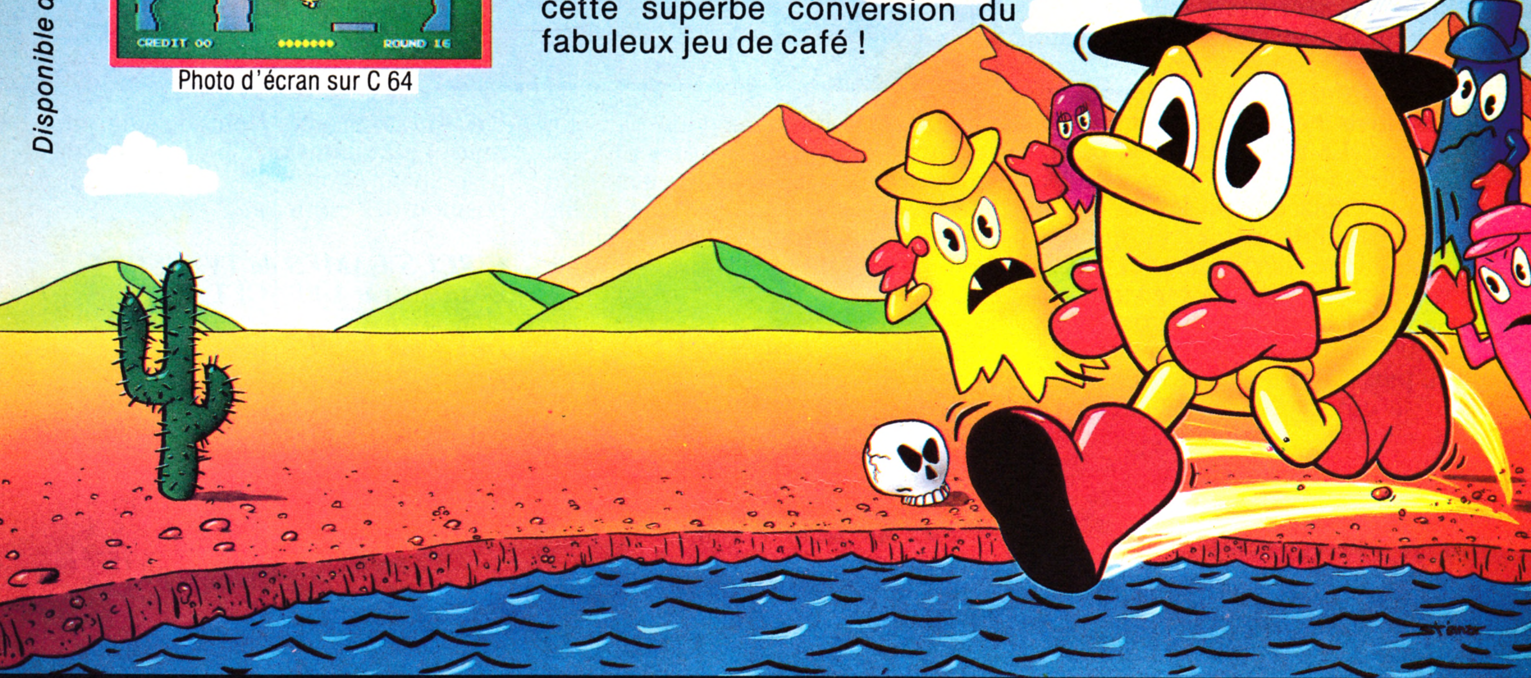


Photo d'écran sur Atari ST



Photo d'écran sur C 64

PAC — Le personnage de jeux micro le plus célèbre au monde est de retour ! Il existe beaucoup d'imitations mais il y a un **SEUL, UNIQUE, VÉRITABLE PAC-LAND**. Ne manquez pas cette superbe conversion du fabuleux jeu de café !



Bientôt disponible sur Atari ST, Amiga, Amstrad CPC disquette et cassette, Spectrum, et MSX cassette.



Distribué par

UBI SOFT

1, voie Félix Eboué
94021 CRETEIL CEDEX
Tél. 16 (1) 48 98 99 00



Je vous l'avoue, ce soft canin a commencé par sérieusement m'énerver. Pendant mes premières confrontations avec les humains de la Grande Tour, je prenais raclée sur raclée, explosant dans un déluge de fer et de feu. Heureusement, et comme tout mercenaire qui se respecte, j'ai persévéré dans ma tâche destructrice. Pour finalement découvrir un excellent jeu d'arcade. Le genre qui ferait même faire le mur à Robby.









UNE ARMEE D'HUMANOIDES ROSES SANS POILS

Avant de vous vanter toutes les qualités de Rex, laissez-moi vous résumer les grandes lignes du scénario : Rex est un chien-mercenaire (blasé, selon la notice, peut-être parce qu'il est vert!) qui combat, dans un labyrinthe géant, une armée d'humains. Pourquoi ? On ne vous le dit pas. M'enfin, comme dirait Gaston, cela n'enlève rien au plaisir que l'on a à dégommer cette armée d'étranges individus allant de l'humanoïde rose au combattant qui ne se déplace jamais sans son mini-ovni personnel. Une sacrée galerie d'allumés en tout genre qui vous fait vite oublier la quasi-absence de scénario.

ATTAQUE, REX !

Chaque fois que vous faites tomber un adversaire, il se transforme en une sorte de bulle bleue. Ces bulles, une fois dévorées, vous donnent l'énergie nécessaire au bon fonctionnement de vos armes. Car des armes, vous n'en manquerez pas, dans vos pérégrinations galactiquo-canines. Au départ, vos employeurs n'ont pas été très sympas avec vous, puisque vous n'avez qu'un flingue à dégommage ultra-normal. Ah, j'oubliais les bombes automatiques (barre espace), au nombre de trois, qui détruisent absolument tous les ennemis présents à l'écran. Les autres armes se trouveront sur votre route, tout au long du labyrinthe qui mène jusqu'à la Grande Tour. La plupart d'entre elles sont cachées dans des dômes dorés, mais certaines n'apparaissent qu'après avoir tué des adversaires, sous forme de point d'interrogation, par exemple.

UN SOCLE DORE ENTRE DEUX CHANDELIERS

Au début du jeu, je conseille fortement aux non-masochistes de prendre la route du haut. C'est plus facile. De toute façon, si vous faites fonctionner votre cerveau de manière intelligente (oui, je sais, c'est fatigant), vous pourrez utiliser à bon escient votre champ de force : il rend invincible, et on peut le recharger régulièrement sur les petits socles bleus, croisés en chemin. Un autre aspect intéressant du jeu : les socles dorés permettent d'enregistrer la position de Rex, ce qui évite de revenir au début, quand on a eu le malheur de se faire avoir.

Finalement, je me rends compte que je deviens complètement accro de ce soft qui me semblait pourtant pauvre. En fait, Rex réclame énormément d'attention et de concentration. Tout en restant taillé dans la plus pure arcade, il est à l'antipode des jeux coups-de-poing, style Target ou Dragon Ninja. Ici, on prend son temps pour monter les paliers et dégommer les ennemis. Un tout autre plaisir, sur lequel je vous conseille de vous jeter sans plus attendre. Excellente surprise en tout cas.

Matt MURDOCK
REX de MARTECH
Distribué par UBI SOFT
K7 : 95 F
Disk : 149 F

Graphisme :	90 %
Son :	65 %
Animation :	90 %
Difficulté :	95 %
Richesse :	95 %
Scénario :	55 %
Ergonomie :	95 %
Notice :	65 %
Longévité :	95 %
Rhaa/Lovely :	100 %





Suite aux nombreuses grèves de courrier, un certain nombre d'annonces n'ont pu passer dans le n°11. Nous vous demandons de bien vouloir nous excuser de cet incident indépendant de notre volonté. Et n'oubliez pas : écrivez lisiblement vos noms et adresses.

• Vds Amstrad CPC 6128 couleur Qwerty très bon état + lecteur K7 Informatique Continental Edison + câble + Autoformation à l'Assembleur 6128 + Grapho + Orphée + D7 originales + livre Amstrad Jeu d'aventure (Sybex) + Graphisme en Assembleur (PSI) + 20 kg de revues + joystick Speedking. Prix : 3 000 F. Nicolas Contamine, 5, square Pergolèse, 78150 Le Chesnay (près de Versailles). Tél. : 39 63 25 63.

• Salut, ô informaticiens fous, j'ai 15 ans, et je vous tape en un temps record n'importe quel programme Basic pour 6128. Tarif maximum : 25 F la page, ou prix à débattre. Envoyez vos coordonnées à Olivier Stefanelli, 3, rue Lucien Gaulnefroy, 77430 Champagne-sur-Seine. Tél. : 64 23 20 91.

• Urgent ! Vds pour CPC 464 K7, logiciels originaux : Platoon, Who dares Wine 2, Ocean All Star Hits 2 + crayon optique. Valeur normale, + de 500 F, laissé à 430 F. Possibilité de vente séparément. Réponse assurée. Vds aussi Top Gun, Xevious, Leaderboard, 80 F pièce. Sébastien Escourre, Pemeja-St-Front, 47500 Fumel. Tél. : 53 71 90 39, après 19 h.

• Vends ou échange (contre matériel pour CPC 664) orgue électronique Yamaha PS-300, absolument jamais servi. Etat neuf, valeur achat 1 800 F, cédé bas prix. André Gaillard, rue Sabes, 34490 Commeilhan. Ou tél. entre 19 h et 21 h au 67 37 70 05.

• Urgent ! Je recherche le boîtier MP1 (adaptateur péritel) pour Amstrad CPC 464, à partir de 150 F. Contactez-moi : Tony Phung, 11, allée Antoine-Coysevox, 95200 Sarcelles. Tél. : 39 94 01 22.

• Vds CPC 464 couleur + joystick + 20 K7 originales + livre de programmes et revues. Prix 2 500 F. Damien Savarit, 1, rue de l'Union, 49120 Chemille. Tél. : 41 30 73 69.

• Urgent, vds Amstrad CPC 6128, neuf (6 mois), excellent état. Livré avec une cinquantaine de jeux originaux, dont Rastan, Space Racer, Grysor, Crafton, Bloody, etc. + joystick. Prix : 3 500 F. Emmanuel Giraud, Buttos, 64160 Morlas. Tél. : 59 84 10 67.

• Vends 6128 couleur + joy + doubleur joy + cordon K7 + 5 jeux originaux. Le tout pour 3 450 F. Christophe Ruze, 240, av. d'Argenteuil, 92600 Asnières. Tél. : 47 99 51 01.

• Vds CPC 6128 couleur, clavier Qwerty + imprimante DMP 2160 + lecteur 3"FD1 + synthétiseur vocal Technimusique + stylo optique EnRom + 2 boîtes de rangement transparentes + ruban DMP + rallonge écran/clavier + souris AMX + cordon magnétophone + doubleur de joysticks + joysticks + plus de 60 D7 originales (jeux, utilitaires, dessin) + K7 de jeux et nombreuses documentations et revues. Le tout en tbe, pour 7 000 F. En cadeaux, housses du moniteur, clavier, imprimante, FD1, magnétophone. Alain Le Reste, 5, rue Mortel, 95290 L'Isle-Adam. Tél. : 34 69 04 47 (soir).

• Cause chômage, cherche généreux donateurs d'ordinateur, de matériel, et de programmes. Merci d'avance. Eric Liebgott, 81, rue de verdun, 57700 Hayange.

• Achèterais avec JOIE World Cup 86, devenu introuvable dans le commerce. En K7 pour Amstrad CPC 464. Brice Gillet, Pradelles-en-Val, 11220 Lagrasse. Tél. : 68 24 06 54.

• Achète jeux originaux (avec notice d'emploi si possible) de : ATF et Mach 3 à 50 F l'un. Vends radio double K7, HP détachables. Acheté 1 290 F, vendu 900 F, tbe. Thank Hai Hang, 95, rue du Maréchal-Joffre, 44000 Nantes. Tél. : 40 74 92 67.

• Urgent, vends Discologie 5.0 (+ manuel d'utilisation). Prix : 150 F. J.-Michel Mouton, 6, rue des Fleurs, 33920 St-Izan-de-Soudiac. Tél. : 57 58 93 60.

• Vds Amstrad CPC 6128 + moniteur couleur + 215 logiciels originaux + joystick + 30 revues + 5 manuels, garantie jusqu'en février 1989. Valeur : environ 9 500 F, vendu 5 000 F. Le tout en très bon état. Xavier Pavie, 42, rue Jean-Moulin, 27950 Saint-Marcel. Tél. : 32 51 54 84.

• Vds divers K7 originales, dont Skyfox, Night Gunner et Cauldron, pour CPC 464, 50 F pièce. Réponse assurée. Ecrire à Mister T, 19, rue des Colibris, 62710 Courrières. Tél. : 21 76 29 39, heures des repas.

• Vds jeux originaux, petits prix, nouveautés, K7 et D7 sur 464 : Warrior, Fer/Flamme, Barbarian, Winter Games, Arcana, Stratégie, Tennis, Space Racer, Frame, Tyrann... 30 jeux en tout. Christian Prédot, 41, rue Lavoisier, 77000 Melun. Tél. : 60 68 91 74.

• Vends 6128 couleur + boîte Posso + 75 D7, dont utilitaires et jeux (Pirates, Street Fighter...) + 75 revues et magazines + doubleur de joystick. Le tout pour 4 750 F. Valeur réelle + de 10 000 F. Frédéric Bourret, 38, avenue Léonard-de-Vinci, 95470 Fosses. Ou demander Frédo au 34 72 20 22.

• Cherche pour CPC 464, World Games, ou The Games Winter, ou Summer Games, ou California Games, originaux. Ech. contre originaux de Mask 1, Mask 2, Basil the Great Mouse Detective, Jack the Nipper 2, Paperboy, Battle Ships. Nicolas Grandjean, av. de Langris, 52140 Montigny-le-Roi. Tél. : 25 90 36 57.

• Vds pour CPC 464 crayon optique LP-1, 250 F + synthétiseur vocal SSA-1, 350 F + copieur Mirage Imager (version turbo), 400 F. A débattre, état neuf, peu utilisés. Cherche aussi contacts pour créer fanzine. Possède CPC 464, DD1, DMP 2000, Scanner Dart, etc. Réponse assurée. Frédéric Firmin, 4, rue Pasteur, 80100 Abbeville.

• Cherche correspondant pour CPC 6128 dans la région de Strasbourg. Yann Dolisi, 15, rue St-Pirmin, 67810 Holtzheim.

• Vds Plan numérisateur sonore + son logiciel (listing) pour tout Amstrad CPC : 50 F + (à tout petit prix) solutions complètes de jeux (Arkanoïd, Ikari Warrior...), et bidouilles pour Amstrad.

Suite p. 96

ISS 66%



Je ne sais pas si vous vous souvenez, il y a quelques années de cela, d'un jeu dans lequel il fallait diriger une bille métallique sur un plateau de jeu articulé, en lui faisant suivre un parcours semé de trous.
ISS reprend ce système, mais, grâce à la fée informatique, les obstacles se sont diversifiés.

Dans ce jeu, le piège le plus dangereux, ce ne sont pas les trous qui servent, tout au plus, à passer d'un plateau à un autre. Ce qu'il faut surtout éviter ce sont, d'une part, les petits monstres qui vous attaquent et, d'autre part, les carrés qui pourrissent et qui entraînent votre sphère dans des abîmes insondables. Un véritable parcours vous attend dans ce labyrinthe appelé la Piste de la Mort.

LE BON PLAN

Commençons un peu par voir le parcours le plus intéressant : un plan apparaît sur lequel on doit placer les dépôts de munitions. Ils sont représentés par des "A" sur le plan. Mais dans le parcours ce sont, en fait, des pyramides. Chaque fois que vous les touchez avec votre sphère, le chargeur se remplit. Ce n'est là qu'une petite partie de tout ce qui pourrait arriver. En effet, cette petite sphère a plus d'une corde à son arc. En franchissant certaines cases, elle peut se transformer. Si c'est parfois utile, des problèmes de direction contraignent souvent à se diriger sur une case qui n'apporte pas l'effet escompté. On se retrouve avec une sphère qui a doublé de volume et, quelquefois, sa nouvelle taille l'empêche de passer dans certains couloirs. De toute façon, pas de panique. Il existe sûrement une solution à ce dilemme, et il est peut-être nécessaire de revenir en arrière.

QUELQUE CHOSE DE POURRI AU ROYAUME D'ISS

Malheureusement, depuis le départ les choses ont changé et une espèce de maladie pourrit les carreaux, alors prudence. Pas question de s'y aventurer. Si la masse est trop importante, il faut chercher une case possédant le signe moins et y passer autant de fois qu'il est nécessaire pour perdre un peu de poids. Pour connaître la masse de la sphère, il suffit de regarder l'indicateur en bas à droite de l'écran. A gauche, un autre indicateur permet de connaître sa vitesse, pour pouvoir contrer les effets des rebonds et ne pas être balancé d'un côté à l'autre du parcours, surtout qu'on n'est pas seul.

LA FOIRE AUX DEBOIRES

D'horribles petits monstres apparaissent un peu partout, il sortent d'escaliers et doivent venir des enfers. Heureusement, la sphère possède de sérieuses défenses : un canon de 70 millimétres, qui ne fait qu'une bouchée de ces affreux, pour peu que l'on puisse diriger le tir sur eux. Si l'on en a la possibilité, passer sur un carreau avec un bouclier assure une invincibilité, certes limitée dans le temps, mais qui permet d'éviter sans problème ce genre d'ennemis. Je n'ai pas parlé ici des cases prisons ou des cônes de passage entre les différents niveaux, mais il faut bien ménager quelques surprises. Un jeu qui reste quand même décevant par la difficulté de manipulation de la sphère et par le manque d'intérêt, alors que l'idée était très intéressante.



ISS de ELECTRIC DREAMS
Distribué par UBI SOFT

Graphisme :	70 %
Son :	75 %
Animation :	73 %
Difficulté :	55 %
Richesse :	70 %
Scénario :	75 %
Ergonomie :	55 %
Notice :	60 %
Longévité :	60 %
Rhaa/Lovely :	55 %



LES DEUX DOIGTS DANS LA PRISE

DISQUES DU MOIS : COMPILATIONS



BILLY IDOL : 11 of the Best (Chrysalys-BMG)

Je vous en parlais rapidement le mois dernier. L'album tournant toujours sur ma platine, je ne peux résister à y revenir, en détail s'il vous plaît. Imaginez un disque uniquement constitué de pépites brûlantes.

Des hymnes punk : *Dancing with Myself*, tube de Generation X, l'ancien groupe de B.Idol, *White Wedding*, mariage en blanc qui a été clipé par Tobe Hooper (Massacre à la tronçonneuse), *Hot in the City*, à la gloire des virées en ville. Des tubes-métal en fusion : *Flesh for Fantasy*, moderne et étincelant, *Rebel Yell* et la guitare sauvage de Steve Stevens, le tube parfait Eyes without a Face, slow collant traversé par un éclair de hard coupant. Et les sublimes *Sweet 16*, ballade rock'n roll, et *To Be a Lover*, sur lequel Idol se prend pour Elvis version décoloré. Et bien d'autres, tous réunis sur un même disque. Les compilations ont parfois du bon.

NEW BEAT - TAKE -A-B-SOUNDS (Subway-Polydor)

Voici le nouveau son venu de Belgique et du nord de la France : le New-Beat, sorte de House industrielle venue du froid. Samplant à tue-tête, métronomique et à forte connotation sexuelle (écoutez *Hmm Hmm* des Taste of Sugar), le style New-Beat satisfera tous ceux qui aiment la musique de transe. L'album est une bonne introduction au style, avec quelques-uns de ses principaux représentants, notamment Erotic Dissidents, qui chantent une véritable profession de foi : *Move your Ass and Feel the Beat... Dance.*

EVERY DAY IS A HOLLY DAY (New Rose)

Après cette avalanche de métal et d'agressions industrielles, voilà le disque idéal pour se reposer les esgourdes. Il s'agit d'un hommage à Buddy Holly, objet sublime prouvant (s'il le fallait) le génie lumineux de ce prince du rock'n roll, mort en pleine gloire il y a une vingtaine d'années. Les chansons n'ont d'ailleurs pas pris une ride, et il est agréable de les entendre interprétées par vingt-trois artistes et groupes que l'on sent transis d'admiration. Un véritable festival de guitares, et la présence remarquée des Français, Lolitas et Wampas.

Rapidement, je vous signale aussi la sortie d'un album de remix de Blondie, alias Debbie Harry, *Once more into the Bleach* (Chrysalis-BMG), composé d'anciens tubes remis au goût du jour par des DJ-producteurs. Il y a de bonnes choses (*The Heart of Glass*), mais aussi quelques longueurs. Pour fans ou malades du remix uniquement. Par contre, la compilation *Jethro Tull* est totalement indispensable. Aux fans (salut Lipfy), bien sûr, mais surtout à tous ceux qui ne connaissent pas ce groupe qui a su miraculeusement marier émotion et création musicale... La locomotive respire toujours !

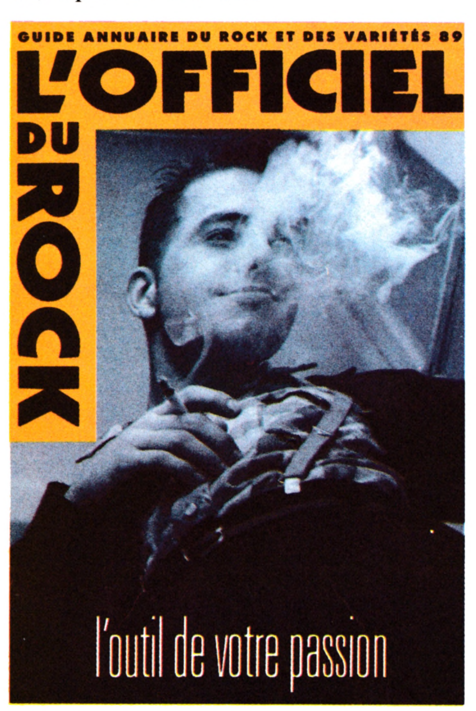
HEROS DU MOIS : DANIEL DARC

Début d'année en fanfare pour Daniel Darc. Pour commencer, le succès des rééditions des deux premiers albums de son ancien groupe, Taxi-Girl (il en était le chanteur), a prouvé la trace importante laissée par eux dans le cœur du public. Ensuite, viennent les premières sorties de Darc en solo. Son premier 45 tours, produit par Etienne Daho, *la Ville* (Polydor), est une pure merveille de poésie urbaine. Ballade

rock'n roll aux accents nostalgiques, assurément LA chanson de ce début d'année. En attendant l'abum officiel, ses fans les plus transis ont tout intérêt à jeter leur dévolu sur un 33 tours-carte postale (au tirage limité) que Darc a réalisé avec l'Anglais Bill Pritchard. La chose, protégée par une pochette clin d'œil à Françoise Hardy, s'appelle *Parce que* (Play it Again Sam). C'est ambiance guitare acoustique ou arrangements minimaux, d'une beauté et d'une simplicité confondantes. L'Anglais y chante Pigalle et la France (on pense aux premières chansons de Bowie), le Français des histoires d'amour désabusées. Très très beau. Pas de doute, 1989 sera l'année Daniel Darc.

LE SAVIEZ-VOUS ?

Vous êtes musicien, vous jouez peut-être dans un groupe ou vous bidouillez des sons sur votre CPC, au chaud dans votre chambre. Mais comment vous faire entendre, sortir un disque, vous confronter au public, ou tout simplement protéger les droits de vos créations chéries ? Toutes les réponses aux dix mille questions que vous pouvez vous poser à ce sujet se trouvent dans l'*Officiel du Rock*, un pavé composé de milliers d'adresses européennes, de conseils, dossiers et interviews en tout genre. L'ensemble vous permettra de détenir toutes les clés nécessaires à entrer de bon pied dans le monde du spectacle.
170 F par correspondance au CIR, Parc de la Villette, 211, av. Jean-Jaurès, 75019 Paris, ou 150 F dans les Fnac et librairies musicales. Une cassette gratuite sur demande. Sur Minitel, tapez TV ROCK.



MACHINES DU MOIS : CARLOS PERON - DAZIBAO

Je vous parle régulièrement du nouveau son électronique européen. Particulièrement des Front 242 et de leurs machines-usines, et des Young Gods, grands maîtres du hard-sampling. La trilogie est maintenant complétée avec Carlos Peron, ancien membre du groupe Yello, qui, sur son dernier album *Impersonator II* (Play it Again Sam) nous la joue Dragon Ninja revisité par l'électronique. Les séquences métronomiques y sont d'une violence inouïe, les voix trafiquées jusqu'à l'extrême. Celle de Jaymz Bee, croisement entre Alice Cooper et Max Headroom, se détache d'ailleurs particulièrement du lot. Sans oublier une jungle de bruits, de pscchhhits, de zoings, de vaisseaux spatiaux, de guerre galactique. Ecoutez cet album au casque, vous aurez Robocop dans l'oreille droite, et After Burner à gauche, les guitares hallucinées au centre qui dégomment le cerveau. En prime, on a droit à la plus courte chanson du monde : *Genau 1*, une seconde exactement...



Les Dazibao sont, eux, beaucoup plus traditionalistes, tout au moins dans la palette des instruments utilisés. Guitares, basse, synthé, mais aussi des percussions tribales omniprésentes, fabrication maison, qui se mêlent aux machines dans un déluge de feu. Leur album *Amok* (Visa-New Rose) a été produit par Zip Zinc et Eric Debris, qui avaient inventé beaucoup de choses sur leurs machines avec leur groupe Métal Urbain. Ce qui frappe aussi chez Dazibao, c'est la voix sensuelle du chanteur (textes en arabe), qui donne de l'émotion aux guitares distordues, transperçant les chairs. A la fin du disque, l'orage fait place au calme mystique de la chanson *Hâl*, véritable chant religieux des Fremens du désert.



102.3 Le son qui a du sens

RADIO DU MOIS : OUI FM

Oui, je sais, Ouï FM n'émet que sur Paris et sa banlieue. Mais un jour viendra où chacun d'entre vous pourra l'écouter, et ce, aux quatre coins de l'Hexagone. Ouï a choisi de ne pas se cantonner dans la facilité, mais de prendre des risques et de proposer une radio différente. Elle n'est pas la seule. Au hasard, on peut remarquer un travail similaire de Radio Béton à Tours, ou RCV à Lille. Quoi qu'il en soit, vous pourrez y écouter beaucoup de groupes dont nous vous parlons régulièrement ici, des Smithereens aux Béruriers noirs, en passant par Front 242 ou la Mano Negra. Programme "pointu", donc, mais aussi un gros effort sur l'information, avec un fil ininterrompu de reportages tout au long de la journée, de rubriques diverses (de l'informatique au "Journal de la Révolution"), et une importante activité culturelle, notamment de nombreux concerts sponsorisés. Le tout sous l'œil bienveillant du maître ès programmation, l'ordinateur Régis. Car cette radio du futur est entièrement assistée par ordinateur, le robot se charge de placer et d'enchaîner disques et jingles, et va jusqu'à ouvrir les micros des animatrices. Essayez Ouï FM.

CHANSON DU MOIS : BUFFALO STANCE

Je suis tellement sous le choc de cette pilule de vitamine auditive (produite par Tim Simonon de Bom the Bass), que je préfère me taire, et réécouter cette perle chantée par Neneh Cherry, fille du trompettiste de génie, Don. Un seul mot : écoutez.

FIN DU MOIS

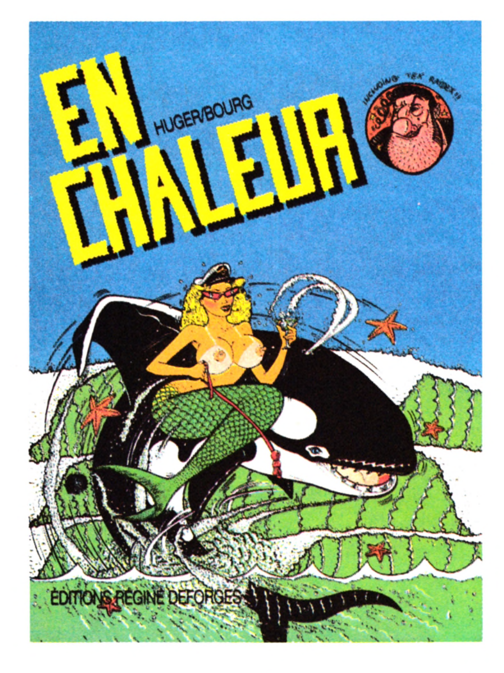
Attention, sortez les clous, le mois prochain, "Les deux doigts dans la prise" sera un spécial METAL !





DESSINATEUR DU MOIS : PHILIPPE HUGER

Voilà enfin une nouvelle génération de dessinateurs qui se dresse tête haute et crayon levé face à la suprématie immobile des grands anciens. Comme Kisler ou Vatine, Philippe Huger risque de frapper très fort dans les années à venir.



Cet amoureux des Cramps a étudié le dessin aux Arts Appliqués avec un professeur de renom : Georges Pichard. On peut faire pire comme professeur. A ses côtés sur les bancs de l'école : Vuillemin. Il y a pire compagnon de classe. Quand il sort, il va pourtant abandonner le dessin pendant de nombreuses années, ne se jugeant pas assez mature pour se lancer dans une aventure professionnelle. Finalement il a repris le virus il y a trois, quatre ans, publiant avec son scénariste Bourg un premier album chez Régine Desforges Editions : *En Chaleur*. Collaboration à Nitro par la suite, pochettes de disques (compilation *Tant qu'il y aura du rock*, chez Bondage), travaux publicitaires, et pour finir, il réalise une étonnante BD en relief, *le Grand Rêve américain*, format 30x40 pour une vingtaine de centimètres d'épaisseur. Un véritable ovni d'originalité. Nous sommes donc heureux de vous offrir couverture et illustrations de ce nouveau dessinateur, inspiré principalement par les œuvres cinématographiques de John Waters et Russ Meyer.

FESTIVAL D'ANGOULEME 1989

En cette fin janvier de 1989, le Festival d'Angoulême, grande messe de l'image, a vécu sous le signe du changement. Et de la polémique. Changement d'équipe et de structure, une partie des créateurs du Festival se retirant pour monter, à Grenoble (au mois de mars), un événement concurrentiel. Ce qui entraîne le boycottage d'Angoulême par quelques éditeurs tire-au-flanc. Changement de trophée aussi, l'Alfred passant le relais à une nouvelle forme d'Oscar, l'Alph'Art, sorte de sculpture bizarre inventée par Hergé (père de Tintin, pour les plus ignares) quelques mois avant sa mort. Enfin, nouveau look concocté par le maître Etienne Robial, déjà responsable de diverses merveilles comme l'habillage de Canal+ et de M6, ou le design du magazine *Métal Hurlant*.
Hormis les petites histoires dérivant de cette cassure, le Festival, présidé par Philippe Druillet (le lauréat de 1988), a reflété un marché de l'image en pleine expansion (chiffre d'affaires en progression de plus de 25 % entre 1986 et 1987). La totale, c'était, bien sûr, l'inauguration du CNBDI (Centre national de la bande dessinée et de l'image), immense musée-médiathèque, futur gardien du patrimoine de l'image dessinée de l'Hexagone. Notons que les jeux sur micro y seront particulièrement bien représentés, puisqu'une salle du bâtiment permet aux visiteurs de s'essayer aux adaptations BD d'Infogrames. Vous savez ce qu'il vous reste à faire si vous passez par Angoulême. Le DAO (dessin assisté par ordinateur) sera, lui aussi, aux premières loges de cette grande première française et internationale.
Outre le CNBDI, le Festival proposait un grand nombre d'expositions événements, allant d'une superbe présenta-

tion de Franquin (le père de Gaston Lagaffe et du Marsupilami) à une expo Druillet, en attendant que ce dernier ne s'occupe de la façade de la Cité des sciences de La Villette, à Paris. Il a été aussi possible, pour les plus fouineurs (et donc d'*Amstrad Cent Pour Cent*), de découvrir une nouvelle génération d'excellents dessinateurs : Kisler, fortement influencé par les comics américains et qui a frôlé l'Alph'Art coup de cœur, Vatine, au trait et à l'imagination sans failles, et enfin Huger, que vous pouvez découvrir dans le numéro que vous tenez en main.
L'Europe était également à l'ordre du jour avec une Espagne vivace et particulièrement présente, et une Angleterre toujours plus mordante, menée par des stars internationales comme Alan Moore ou Brian Bolland. Surprise aussi avec la présence d'éditeurs finlandais venus présenter leurs auteurs, notamment Pystynen et son album à l'humour existentiel *Merci à la vie*. En bref, diversité et qualité.



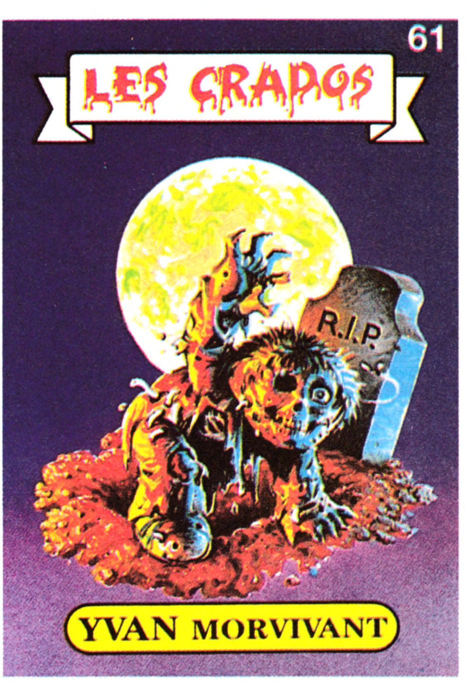
LE PALMARES

Cette année, le Festival avait fait un effort de présentation pour la remise des prix. Mise en scène sobre et animations de Claude Sérillon. Mais passons illico aux prix.
Grand prix de la ville d'Angoulême : **René Petillon**, qui prend donc le relais à Philippe Druillet. Un choix étonnant, René Petillon n'ayant pas souvent fait la une ces dernières années. Quoi qu'il en soit, ceux qui ne connaissent pas ce grand spécialiste ès humour n'ont plus aucune excuse pour ne pas se plonger dans les aventures délirantes du privé Jack Palmer. Dévorez aussi *le Baron noir*, que Petillon a réalisé en collaboration avec Yves Got.
Alph'Art du meilleur album : *Marie Vérité*, par **Yann** et **Le Gall** (éditions Dupuis). Ici encore, c'est l'humour qui l'emporte avec cet album très original où explose le talent du scénariste Yann, qui avait commencé en signant les "hauts de pages" du magazine *Spirou*.
Prix Lucien (prix du public) : *le Grand Pouvoir du Chninkel*, de **Rosinski** et **Van Hamme** (Casterman), très très bon album, par les créateurs de la série Thorgal.
Alph'Art humour : *les Copains pleins de pépins*, de **Florence Cestac** (Futuropolis). Une des rares filles de la BD. Gros nez ronds et humour contemporain. Agréable.
Alph'Art jeunesse : *Aqua Blue*, de **Cailleteaux** et **Vatine** (Delcourt). Que voilà un bon choix. Je n'en dirai pas plus sur l'immense talent de Vatine, car il sera bientôt l'invité d'*Amstrad Cent Pour Cent*. En attendant, ne ratez-pas l'album.
Alph'Art du meilleur album étranger : *Watchmen*, série de **Moore** et **Gibbons** (Zelda). Série qui renouvelle et donne du sang neuf au style super-héros, un style malheureusement méprisé par l'intelligentsia franco-belge de la BD. Lecteurs de Strange et adorateurs de Frank Miller, *Amstrad Cent Pour Cent* pense à vous.
Prix spécial du jury : **Jean Teule**, pour son *Gens de France* (Casterman), mariant habilement reportage, images dessinées et roman-photo.
Enfin, un prix qui devrait faire plaisir à Sined, car c'est son personnage préféré qui l'a emporté, il s'agit du prix A2, qui a offert 300 000 F pour la réalisation d'une série animée autour de l'inventeur fou Léonard, créé par **Turk** et **De Groot**. Pour très bientôt sur A2, donc.

LE PRIX AMSTRAD CENT POUR CENT

Notre coup de cœur-découverte du salon de la BD n'est ni un album ni un recueil d'illustrations. Simplement un monument d'humour, une merveille finalement très proche de l'univers du dessinateur Max, des délires de John Waters (*Hairspray*, notamment, avec Divine), ou de films d'humour-gore comme *Toxic Avenger* ou *Evil Dead 2*. Il s'agit en fait d'un album d'images. L'album s'achète en librairie, pour 6 F (je précise, car c'est rare), et se complète avec des images autocollantes achetées par paquets de quatre. C'est *la Bande des Crados*, un livre d'images INTERDIT AUX PARENTS. Les Crados, c'est un ramassis de cancres en tout genre, dessinés avec un réel génie. Il y a Mauvaise Hélène, à n'approcher que muni d'un masque à gaz, ou Nathalie Spaghetti, dont le





plat préféré est, bien sûr, les spaghettis préparés par René Morvoné. Il y a aussi Simon Cochon, chef de la bande des Animos, qui, lorsqu'il enlève ses chaussures, fait des centaines d'asphyxiés. Et des dizaines d'autres personnages tout aussi délirants. Il y a également le permis d'être un porc, le prix du super punk, ou le grand prix du puant. Une bonne raison pour décerner à cet album d'images notre Grand Prix de la BD 1989. C'est absolument incroyable. *Les Crados*, en vente dans toutes les librairies. Pour tout échange de doubles, écrivez-moi au journal.

Patrick GIORDANO





Ecrire à Laurent Blondin, quartier Le Boujot, 26000 Valence.

• Vds tableur Easy Amscalc sur K7 (original avec notice française), prix : 100 F, ou échange contre OCP Advanced Art Studio sur D7 avec notice. Vds aussi nbreux jeux sur K7. Arnaud Dubremetz, 2A, rue Brune, 62840 Neuve-Chapelle. Ou tél. : 21 26 08 01, le dimanche, le mercredi a.m., ou en semaine après 19 h.

• Vds orgue Frafisa/Pro, stéréo état neuf, 16 instruments accompagnement automatique... Entre 4 000 et 5 000 F. Recherche D7 pour CPC 6128 : Platoon, Tour de force, Prohibition. Patrick Deceuninck, rue des Ecoles, 20260 Calvi. Tél. : 95 65 01 77.

• Recherche clavier 6128 même endommagé, mais lecteur de D7 intact, et lecteur de D7 pour CPC 464. 500 F maximum. Vincent Merigon, 2, rue F.-Lepelletier, 92130 Issy-les-Moulineaux. Tél. : 45 54 54 24.

• Vds CPC 6128 couleur + FD1 + joysticks + 100 D7 originales (jeux, utilitaires) ou vierges + revues + petits accessoires. 5 000 F. Luc Clément, 2, rue Roger-Vailland, 91700 Sainte-Geneviève-des-Bois. Tél. : 60 16 97 57.

• Cherche OCP Art Studio pour CPC 6128 (urgent). Echange nbreux jeux originaux contre ce soft. Possède Western Games, Bobo, Pink Panther, Ripoux, Basket Master, Gryzor, Arkanoïd, Rampage et IK+. Olivier Lehon, 84, av. Guillaume-Apollinaire, 59880 Saint-Saulve.

• Vds CPC 464 couleur + lecteur de disks DD1 + 56 D7 originales + synthétiseur vocal (avec 2 H.P. stéréo) + crayon optique + housses + nombreux magazines. Valeur : 7 000 F. Vendu 4 000 F (à débattre). Karl Forner, 14, av. Guynemer, 94500 Champigny. Tél. : 42 83 56 28.

• Urgent, cherche utilitaire Graphic City (avec notice), et Compacteur - décompacteur d'images. Possède divers D7 originales (Magic Sound, Disco 5.1, Road Blasters, Vindicator...). Envoyez propositions à Pascal Ribert, 12, rue Jacques-Prévert, 91240 St-Michel-sur-Orge. Tél. : 60 16 80 93.

• Vds Amstrad CPC 464 + lecteur DD1 + 256 Ko + 70 D7 originales + 35 K7 + 50 revues + 2 joysticks + doubleur, le tout pour 3 500 F, à débattre. Urgent, je déménage. Guillaume Maimone, 13, rue Victor-Hugo, 59780 Baisieux. Tél. : 20 79 34 48.

• Vds originaux K7 464 : Arcade Hits 3, 45 F + Legend of Kage, 20 F + Livingstone, 40 F + L'Arche du Captain Blood, 80 F + Quad, 50 F + Mehocross, 45 F + Grand Prix, 40 F. Tous garantis, en bon état et chargeables sur tout 464 normalement constitué. Gwenhael Appere, 10, rue René-Quentric, 29200 Brest. Tél. : 98 45 98 85, après 18h.

• Urgent ! Achète moniteur couleur (CTM 644) pour 6128, maximum 1 000 F, ou échange contre moniteur monochrome (GT 85) + 500 F. Anthony Clouet, 3, rue de l'Argentière, 63200 Riom. Tél. : 73 38 58 15, après 18h.

• Vds CPC 6128 + 5"1/4 + nbx programmes + 25 livres + 150 revues + synth. voc. + Graphicop 2 + Téléchargement Minitel. Valeur réelle 10 000 F. Cédé à 5 000 F le tout. Possibilité de vente séparément. Sébastien Dartiailm, 9, rue Léon-Gambetta, 33810 Ambes. Tél. : 56 77 00 36.

• Echange jeux originaux news et anciens, contre Disks ésotériques, Ere du Verseau, ou Calcul et Analyse du ciel natal. Puis Discology V-51. Jean-Luc Pouget, 14, rue St-Laville, 78580 Maule. Tél. : 34 75 81 01.

• Vds Amstrad 6128 couleur 04/38 + Quicksoot Turbo 2 + Swithjoy + doubleur + boîtiers rangement avec CLE + 30 D7 originales + revues. Valeur : 5 500 F. Vendu : 4 500 F, ou échangé contre 520 STF même valeur. Frantz Hellin, 5, rue Floquet, 59240 Dunkerque. Tél. : 28 69 59 63.

• Cherche Amstrad CPC 464 monochrome à K7. A 1 000 F, pas plus, pas moins. Celui qui veut se sacrifier, MERCI A LUI ! Je cherche aussi jeux originaux sur K7 à 20 F. Salut les jeunes, Cyrille Mitout, 22, cité Jules-Ferry, 87410 Le Palais-sur-Vienne. Tél. : 55 35 26 47.

• Vds Multiface 2 + coffret télématique Kentel + nbx magazines + livre graphique + jeux originaux en K7. Le tout 1 000 F. Cadeaux : 500 jeux originaux en K7. Cherche aussi copie du programme <mentel en disque. André Mougenot, 28, rue du Général-De-Gaulle, 88160 Fresse-sur-Moselle. Tél. : 29 25 05 13.

• Vds prog. éducatif 3" Questions/réponses. Exercices facilement réalisables (orthographe, conjugaison, géographie, mathématiques, langues étrangères...). Fourni avec exemples + notice. 100 F de port inclus. Pascal Fournier, 8, av. de Quennevières, 60200 Compiègne. Tél. : 44 20 33 41.

• Vds jeux originaux pour Amstrad CPC 464 (couleur) à K7. Fabrice Perron, Montée de Rogna, 69360 Chaponnage. Tél. : 78 96 03 74.

• Recherche Advanced OCP Art Studio, pas trop cher of course, ou l'échange contre originaux de Sram 1 et 2. David Marie, 22, place de l'Eglise, 86220 Dange-St-Romain. Tél. : 49 86 40 31 (tous les jours sauf le week-end).

• Vds Amstrad CPC 464 + écran couleur + revues + manettes + nbx jeux originaux (dont Trantor, Out Run, Mask). Le tout 2 300 F. David Roquet, 74, Route nationale, 83490 Le Muy. Tél. : 94 45 06 70.

• Vds CPC 464 mono + livres + joystick + nombreux jeux originaux (Gryzor, L'Arche du Captain Blood, Vindicator...), le tout 1 800 F à débattre. Olivier Schmitt, 5, rue de l'Abbé-Michel, Haraucourt, 54110 Dombasle. Tél. : 83 48 43 10, entre 18 et 21h.

• Echange jeux originaux K7 sur CPC 464. Pas sérieux s'abstenir. Yvan Fabregue, rue Béatrix-de-Hongrie, 26100 Romans.

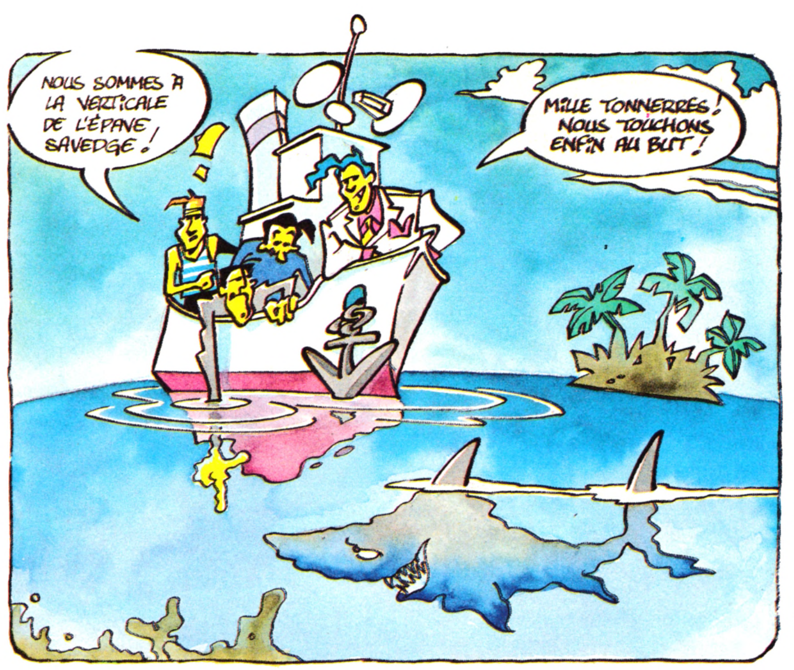
• Vends Amstrad CPC 6128 moniteur couleur + meuble (spécial ordinateur) + 50 jeux originaux (très bons) + utilitaires + boîte de rangement de 60 D7 + 16 revues. Prix : 9 200 F. Lionel Caillat, Chemin - de - la - Conche, 01700 Beynost. Tél. (sur Lyon) : 78 55 36 53.

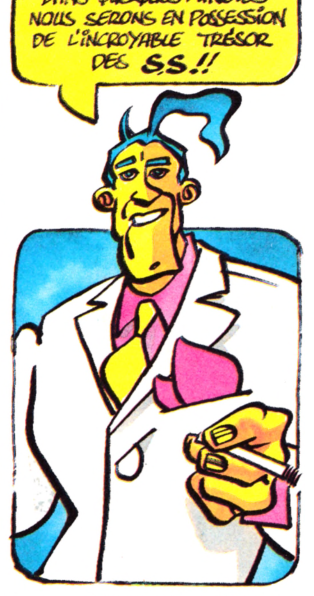
• Cherche Jade pour échange contre nombreuses news, dont Western Games, Bobo..., ou anciens, au choix et tous originaux. Cherche correspondant pour échange sérieux sur 6128. Possède aussi Rampage, IK+, Gryzor... Olivier Lehon, cf. adresse plus haut.

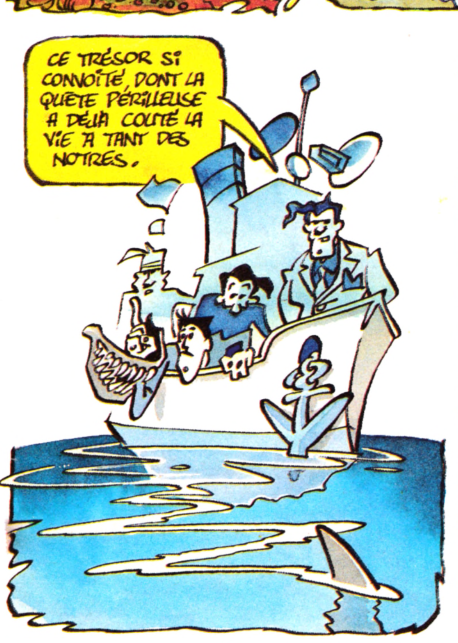
Nom : .... Prénom : ....
Adresse : .... N° Tél.: ....
Code Postal : .... Ville : ....
....
....
....
....

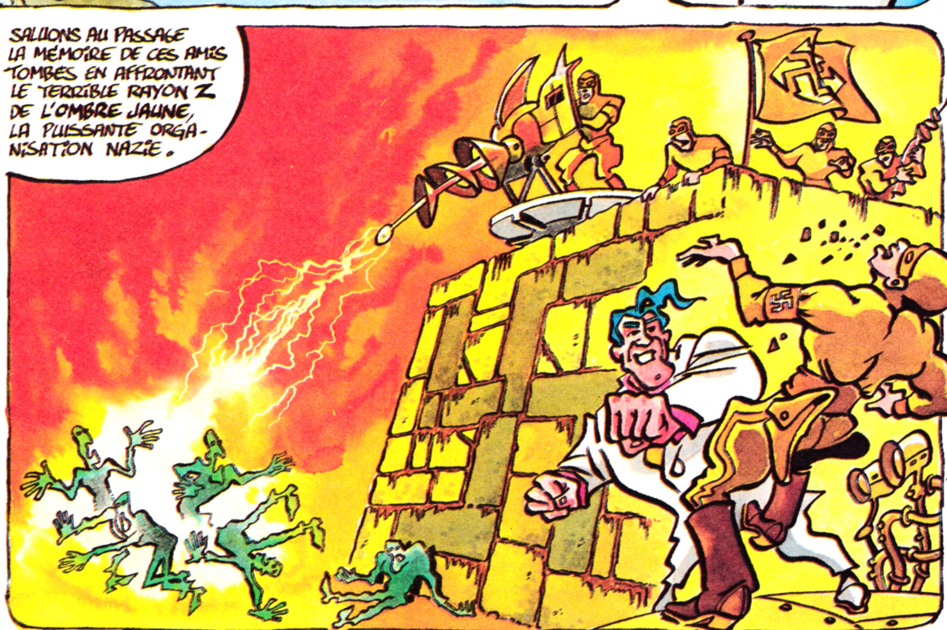
Envoyez votre courrier à M.S.E Service Petites Annonces 53, Av. Lénine 94250 GENTILLY

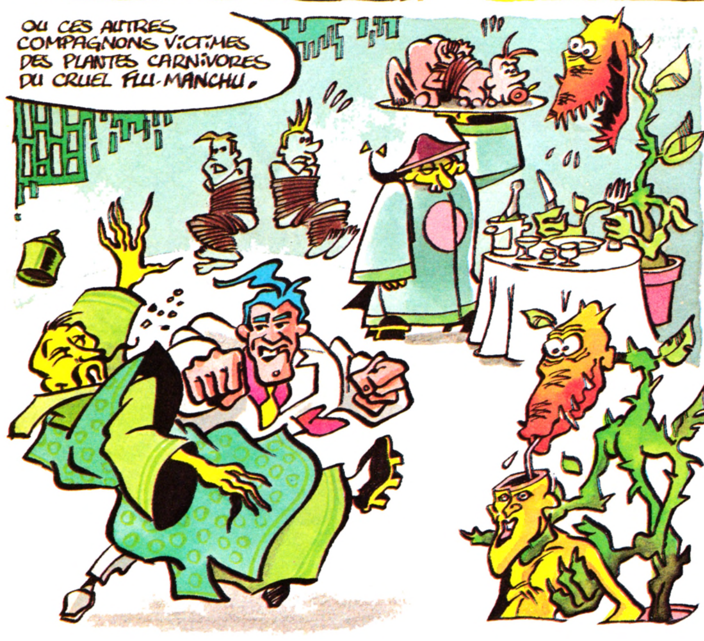

DOC SAVEDGE.
DANS
L'IRRÉFUTABLE TRÉSOR DES S.S.

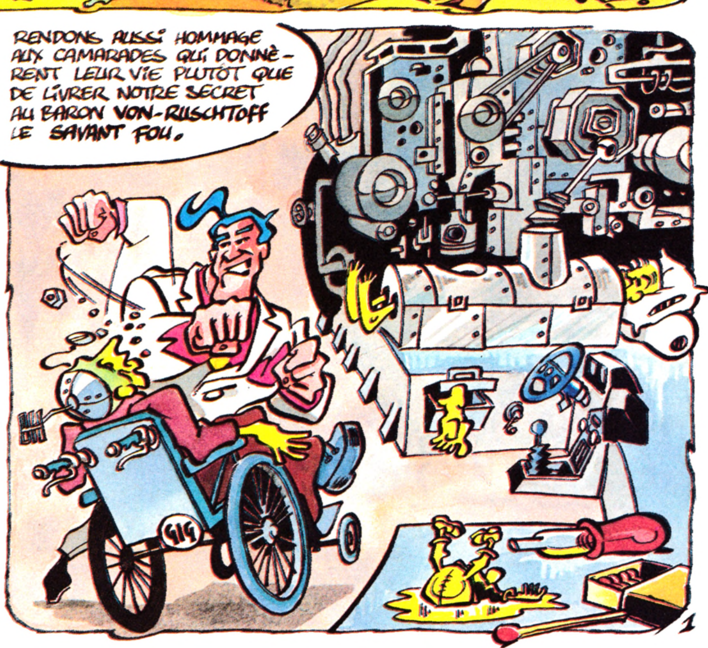

NOUS SOMMES À LA VERTICALE DE L'ÉPAVE SAVEDGE!
MILLE TONNERRES! NOUS TOUCHONS ENFIN AU BUT!

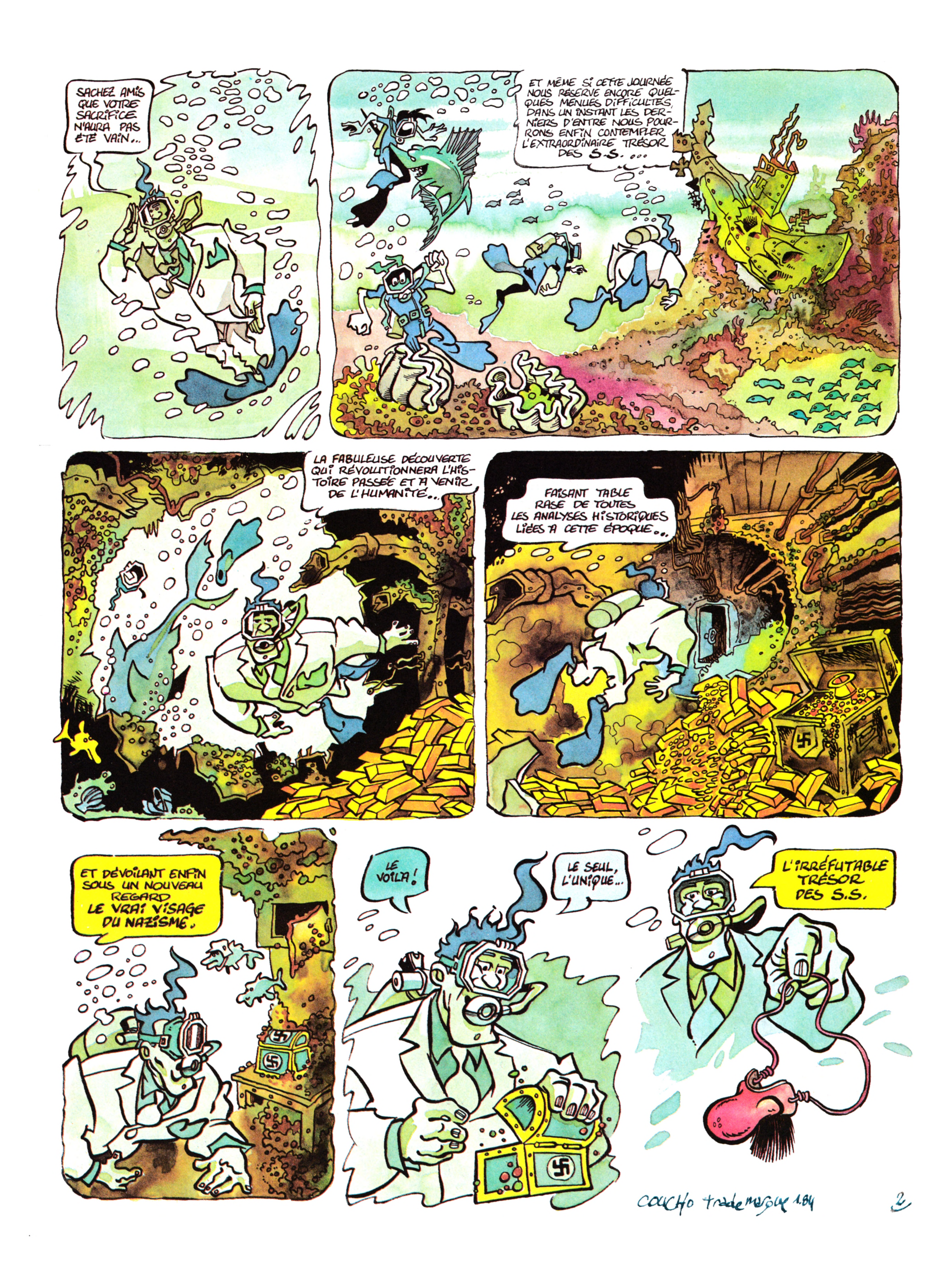

DANS QUELQUES MINUTES NOUS SERONS EN POSSESSION DE L'INCROYABLE TRÉSOR DES SS!!


CE TRÉSOR SI CONVOITÉ, DONT LA QUÊTE PÉRILLEUSE A DÉJA COÛTÉ LA VIE À TANT DES NÔTRES.


SALUONS AU PASSAGE LA MÉMOIRE DE CES AMIS TOMBÉS EN AFFRONTANT LE TERRIBLE RAYON Z DE L'OMBRE JAUNE, LA PUISSANTE ORGANISATION NAZIE.


OU CES AUTRES COMPAGNONS VICTIMES DES PLANTES CARNIVORES DU CRUEL FU-MANCHU.


RENDONS AUSSI HOMMAGE AUX CAMARADES QUI DONNÈRENT LEUR VIE PLUTÔT QUE DE LIVRER NOTRE SECRET AU BARON VON-RUSCHTOFF LE SAVANT FOU.


SACHEZ AMIS QUE VOTRE SACRIFICE N'AURA PAS ÉTÉ VAIN...
ET MÊME SI CETTE JOURNÉE NOUS RÉSERVE ENCORE QUELQUES MENUES DIFFICULTÉS, DANS UN INSTANT LES DERNIERS D'ENTRE NOUS POURRONS ENFIN CONTEMPLER L'EXTRAORDINAIRE TRÉSOR DES S.S....
LA FABULEUSE DÉCOUVERTE QUI RÉVOLUTIONNERA L'HISTOIRE PASSÉE ET À VENIR DE L'HUMANITÉ...
FAISANT TABLE RASE DE TOUTES LES ANALYSES HISTORIQUES LIÉES À CETTE ÉPOQUE...
ET DÉVOILANT ENFIN SOUS UN NOUVEAU REGARD LE VRAI VISAGE DU NAZISME.
LE VOILÀ!
LE SEUL, L'UNIQUE...
L'IRRÉFUTABLE TRÉSOR DES S.S.
COUCHO trademarque 1.84

EN PLEIN DANS LE MILLE POUR AMSTRAD



TRANTOR™
TRANTOR, LE COMMANDO D'ELITE EST ENVOYE SUR ZYBOR POUR DESAMORCER UNE BOMBE NUCLEAIRE, SON ARME UN LANCE-FLAMME. UN DES PLUS GRANDS JEUX D'ARCADE SUR CPC, DEPUIS UN AN **NO 1 AU HIT-PARADE** DE AMSTRAD CENT POUR CENT.

MERCENARY™
UN DES MEILLEURS SIMULATEURS DE VOL JAMAIS REALISE SUR CPC AU CARREFOUR DE L'ARCADE ET DE L'AVENTURE. CE JEU EN 3-D A UN ENORME POTENTIEL. A BORD DE VOTRE VAISSEAU INTERGALACTIQUE, LE MERCENAIRE QUE VOUS ETES, EXPLORE LA TURBULENTE PLANETE TARG.

XENO™
SPORT OFFICIEL DE LA FEDERATION TERRIENNE (NOUS SOMMES EN 2386). LE XENO N'EST PRATIQUE QUE PAR DES ATHLETES PRO SUPER-ENTRAINES DIRIGEANT UNE MOTO SUR GLACE FUTURISTE, VOUS DEVEZ POUSSER UN PALET DANS LE BUT ADVERSE. VOUS POUVEZ JOUER CONTRE L'ORDINATEUR OU BIEN A 2. **UN SPORT PASSIONNANT SUR MICRO.**

ARMAGEDDON MAN™
VOUS ETES EN 2032: 16 PUISSANCES NUCLEAIRES ONT DEVELOPPE DES ARSENAUX CAPABLES DE DECLENCHER LA FIN DU MONDE L'ARNAGEDDON. VOTRE TACHE EST DE MAINTENIR L'EQUILIBRE MONDIAL PAR LA DIPLOMATIE ET LE CAS ECHEANT, DE CONTRER LES ATTAQUES EN ACTIVANT LES SYSTEMS DE PROTECTION. **TOUT AUTANT UN JEU DE STRATEGIE Q'UN JEU D'ARCADE.**

10TH FRAME™
DE LOIN LA MEILLEURE SIMULATION DE BOWLING JAMAIS REALISEE SUR CPC SUR UNE PISTE VIE EN PERSPECTIVE, VOUS POUVEZ ABATTRE VOS QUILLES EN AYANT LA POSSIBILITE DE DOSER PUISSANCE, VITESSE, DIRECTION ET EFFETS DE LA BOULE.

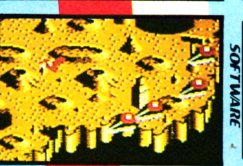


CHOLO™
LES DERNIERS SURVIVANTS DE LA RACE HUMAINE SONT REFUGIES DANS UN BUNKER ANTI-ATOMIQUE DE LA VILLE DE CHOLO. UN ROBOT QUE VOUS PILOTEZ, EST ENVOYE EN MISSION D'EXPLORATION A L'EXTERIEUR. SA MISSION SAVOIR SI VOUS POURREZ ENFIN SORTIR ET COMMENCER UNE ERE NOUVELLE. **UN TRES GRAND JEU D'ACTION.**

SHACKLED™
DE L'ARCADE PURE ET DURE, DEVELOPPEE PAR LES AUTEURS DE 'GAUNTLET' LES MULTIPLES LABYRINTHES DE SHACKLED SONT CEUX D'UNE PRISON DE MOYEN-AGE. VOUS DEVEZ LIBERER TOUS LES PRISONNIERS MAIS LES GARDES ET LES PIEGES DES DONJONS S'OPPOSENT A VOUS.



HARDBALL™
LA MEILLEURE SIMULATION DE BASEBALL JAMAIS REALISEE SUR CPC CETTE ADAPTATION DU SPORT LE PLUS PRATIQUE AUX USA AM ARQUE, PAR SON REALISME ET SA QUALITE. UNE EVOLUTION DECISIVE DANS LE DOMAINE DES JEUX DE SPORT.



LEVIATHAN™
UN GRAND SHOOT 'EM UP, DEVENU **UN DES CLASSIQUES DE CPC.** LEVIATHAN EST UN VAISSEAU SPATIAL DE COMBAT, TIREZ SUR LES VAISSEAUX ENNEMIS, RECUPEREZ DU CARBURANT ET DES ARMES SUPPLEMENTAIRES EN SURVOLANT UNE PLANETE FANTASTIQUE.

BOBSLEIGH™
LE BOBSLEIGH EST UN SPORT GRISANT: VITESSE, PRECISION, PRISE DE RISQUE, PEUR DE VIDE SONT LES SENSATIONS QUE RESSENTENT LES CHAPIONS DE CE SPORT ILS (L'EQUIPE D'ANGLETERRE) NOUS ONT AIDE A RENDRE LE **JEU TRES PROCHE DE LA REALITE.**

Photos d'ecran a partir de formats d'ecran varies

10 DIX SUR DIX 10



















NOVAGEN · GO!

QUAND 10 GRANDS EDITEURS REUNISSENT 10 DE LEURS MEILLEURS JEUX SUR AMSTRAD!

U.S. GOLD



U.S. Gold (France) S.A.R.L., B.P.3 Zac de Mousquette, 06740 Châteauneuf de Grasse.